

PC Games
Wissen, was gespielt wird
05/06 | € 4,99 | APRIL
05/2006
Titelstory: Anno 1701 | Test: Oblivion • Spellforce 2 • Der Pate • Tomb Raider: Legend
DVD
VOLLVERSION
TRANSPORT GIGANT
Riesiges Aufbau-Spiel:
Kontrollieren Sie ein wahrlich gigantisches Transport-Imperium!
16
usk
Das offizielle Add-on!
Passend zur Vollversion auf PC Action 05/06!
PC ACTION
SÖLDNER: MARINE CORPS
GRAFIKKARTEN MARKTÜBERSICHT
Fit für Oblivion, Spellforce 2 & Co.:
Die besten Modelle für jeden Geldbeutel!
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 191278 204996 05
Auf 10 Seiten:
• Die ersten „echten“ Screenshots
• Designer-Interviews
• Blick hinter die Kulissen
• Beispiel-Insel erklärt
• Grafik im Detail
EXKLUSIV!
ANNO 1701
MEGATESTS:
OBLIVION
ES IST DA!
Dauertest auf 10 Seiten + 20 Minuten Video-Special!
SPELL FORCE 2
+ Demo
+ Karten
+ Video
TOMB RAIDER: LEGEND
DER PATE

Vernetzen

Drucken

Daten & Fotos senden

HiFi hören

ISDN-Surfen

Kabellos bis 100 m Reichweite

FRITZ! Bluetooth

BlueFRITZ! USB v2.0

€ 49,-

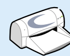
unverbindl. Preisempfehlung, inkl. MwSt.

FRITZ! BLUETOOTH





Fotos, Sounds und mehr austauschen, Kontakte synchronisieren und aktuelle Programme laden



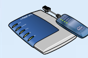
Druckaufträge an den Bluetooth-Drucker senden



Musik in HiFi-Stereo an Bluetooth-Kopfhörer streamen



Spielend Dateien austauschen und bis zu 7 PCs vernetzen



Surfen, mailen, faxen, SMS und MMS über ISDN Access Points



BlueFRITZ! USB v2.0

BlueFRITZ! USB v2.0



Das blaue Wunder

BlueFRITZ! USB verbindet Ihren Computer drahtlos mit Bluetooth-Geräten

Mit BlueFRITZ! erleben Kabel ihr blaues Wunder. Denn BlueFRITZ! USB erledigt jetzt vollkommen drahtlos alle Verbindungen zwischen PC oder Notebook und anderen Bluetooth-fähigen Geräten. Im Handumdrehen können Sie Fotos, Sounds, Spiele, Updates und MP3-Dateien auf Ihr Handy schicken. Oder Kontakt- und Kalenderdaten spielend synchronisieren und damit PC und PDA auf den gleichen Stand bringen.

Wunderbar ist die Reichweite bis zu 100 Meter. Und auch, wie kinderleicht Sie mit der BlueFRITZ!-Kommandozentrale alle Ihre drahtlosen Verbindungen steuern. Zwei PCs mit BlueFRITZ! USB per Mausklick kurzerhand zum Datenaustausch verbinden. Oder Druckaufträge unkompliziert durch die Luft versenden. Oder MP3-Sound vom PC auf Bluetooth-Kopfhörern in HiFi-Qualität lauschen. Oder, oder, oder...

Ihre Kabel sollen auch ein blaues Wunder erleben? Dann fragen Sie im guten Computerfachhandel, bei MediaMarkt, Saturn, Vobis, MakroMarkt, Karstadt, Kaufhof, MediMax, Conrad, Atelco, ProMarkt, EP oder expert nach BlueFRITZ! USB. Mehr Informationen finden Sie unter www.avm.de/bluefritz

Außerdem erhältlich: Die BlueFRITZ!-Komplettpakete für kabelloses ISDN, Internet, Fax & Co.:



BlueFRITZ! ISDN Set



BlueFRITZ! Startpaket (inkl. TK-Anlage)

www.avm.de

HIGH-PERFORMANCE COMMUNICATION BY ... AVM

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299

05/105



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Anonyme Annoholiker

Montag I 06. März 2006

Am Aschermittwoch war alles vorbei. Hier und da verrotten noch aufgeweichte Karamellbonbons zwischen sulzigem Schnee, doch das Gröbste ist überstanden. Heißt: Der Großraum Mainz ist wieder gefahrlos begehbar. Dort, in der Ludwigsstraße 6, entsteht ein Spiel, nach dem die halbe Spielerepublik giert. Zentnerschwer ist die Erwartungshaltung, die auf den Entwicklern lastet. Als **Anno 1701** im Sommer 2004 offiziell angekündigt wurde, hieß es von vornherein: Wir wollen uns bis Ende 2006 Zeit nehmen, also volle zwei Jahre. Was damals noch wenig mehr als eine Technologiedemo war (Shader hier, Mapping dort), ist heute spielbar – inklusive all der Grafikbonbons, die man eher von einer Engine der Unreal-Kampfklasse erwarten würde. In der Titelstory ab Seite 26 sehen Sie die weltweit ersten „richtigen" Screenshots von **Anno 1701**, direkt aus dem Spiel. Die kommenden Monate bleiben spannend: Viele Details, gerade aus dem späteren Spielverlauf, sind noch streng geheim und werden erst in den kommenden Monaten enthüllt. PC Games begleitet den **Anno**-Countdown natürlich intensiv.

Freitag I 10. März 2006

Seit Monaten wirft dieses Spiel riesige Schatten voraus: **Spellforce 2: Shadow Wars**. Hunderttausende waren vom ersten Teil des Strategie-Rollenspiel-Mixes fasziniert – und mit der **Spellforce**-Vollversion in PC Games 04/06 sind viele weitere Fans hinzugekommen. Auf der DVD finden Sie neben einem Video-Special eine ungewöhnlich umfangreiche Demo des Fantasy-Spiels – inklusive Tutorial und einer packenden Mission. Weil die Demo rund 720 MByte umfasst, hätte sie nicht auf die Heft-CD gepasst. Nach zwei, drei Telefonaten steht fest: Entwicklerstudio Phenomic baut für die PC-Games-Leser eine bis aufs letzte Byte optimierte Demo. Gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluss trifft die Version ein.

Freitag I 10. März 2006

Aaah, **Oblivion**! Übersetzt bedeutet der Name dieses Rollenspiels soviel wie „Vergessenheit". Und die heute eingetroffene Testversion lässt in der Tat so manches in Vergessenheit geraten: Die unendlich erscheinende Wartezeit. Die Verschiebungen. Die Tageszeit. **World of Warcraft**. Und sogar die eine oder andere spielerische Unzulänglichkeit – was vor allem daran liegt, dass das gigantische Rollenspiel einheitlich für PC und Xbox 360 entwickelt wurde. Weil man **Oblivion** auf der Konsole notgedrungen mit einem Gamepad spielt, fühlt sich das umständlich-wuchtige Menü auf dem PC so an, als würde man das Mausrad mit angelegten Wollfäustlingen bedienen. Doch mit der Zeit gewöhnt man sich sogar daran. Warum **Oblivion** die Messlatte für das im September erscheinende **Gothic 3** in schwindelerregende Wertungshöhen schraubt, steht im Test ab Seite 74. Wenn Sie **Oblivion** in Aktion erleben möchten, empfehlen wir Ihnen das 20-minütige Video-Special auf der Heft-DVD.

Mittwoch I 15. März 2006

Retro-Wochen bei PC Games: Blue Byte bringt eine Neuauflage des Aufbau-Klassikers **Die Siedler 2** (Seite 62), Ascarons **Darkstar One** erinnert an Freelancer-Zeiten (Seite 20), **Tomb Raider: Legend** (Seite 102) orientiert sich an den Tugenden der beiden ersten Folgen der Serie, das Fernsehspiel **Prime Time** (Seite 65) ließ sich von **Mad TV** inspirieren und mit **Der Pate** (Seite 94) fühlt man sich in die bewegten 30er-Jahre zurückversetzt – in jedem Fall in eine Zeit vor Erfindung der Bodentextur.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

Neu am Kiosk: PC Games Premium

Unter dem Motto „Was anderes kommt uns gar nicht in die Tüte" liegt in diesem Monat zum ersten Mal unser neuestes Projekt „PC Games Premium" am Kiosk aus. In der edlen Silbertüte enthalten: Die aktuelle PC Games 05/06 (die Sie gerade in Händen halten), die neueste Version des mehrfach vergriffenen **World of Warcraft**-Riesenposters im Format DIN A1 (59 x 84 cm) und der PC-Games-Reiseführer „World of Warcraft" – detaillierte Karten von 25 der populärsten **WoW**-Regionen auf 52 Seiten. Das Komplettpaket ist bei gutsortierten Zeitschriftenhändlern für gerade mal 7,99 Euro zu haben. Weil wir wissen, dass es unter unseren Stammlesern viele **WoW**-Fans gibt, haben wir exklusiv für unsere Abonnenten ein ganz besonderes Angebot vorbereitet: Zum „Fast geschenkt"-Tarif von nur 3 Euro können Sie Poster und Reiseführer bei uns bestellen – natürlich nur, solange der Vorrat reicht. Weitere Infos gibt's auf www.pcgames.de.



Inhalt 05/2006

S. 26

Anno 1701

Auf zu neuen Ufern: PC Games war bei Related Designs vor Ort und nahm den dritten Teil der ruhmreichen **Anno**-Serie gründlich unter die Lupe. Auf zehn prall gefüllten Seiten versorgen wir Sie mit allen wichtigen Informationen rund um das sehnsüchtig erwartete Aufbauspiel.



SPELLFORCE 2

Schönere Grafik, fettere Monster, größere Levels – **Spellforce 2** bietet in jeder Disziplin mehr als sein Vorgänger. Wie gut **Shadow Wars** wirklich ist, lesen Sie ab Seite 84.

S. 84



TOMB RAIDER: LEGEND

Die Braut, die sich was traut: Wir waren mit der hübschen Archäologin auf Schatzsuche und enthüllen im Test, warum Laras neues Abenteuer für die letzten **Tomb Raider**-Spiele mehr als entschädigt.

S. 102



S. 94

DER PATE

PC Games hat sich der Familie Corleone angeschlossen und EAs Filmumsetzung zu **Der Pate** auf Herz und Nieren getestet. Warum es dabei zu einer faustdicken Überraschung kam, erfahren Sie ab Seite 94.



S. 156

GRAFIKKARTEN-MARKTÜBERSICHT

Frisches Futter für AGP-Rechner: In unserer großen Grafikkarten-Marktübersicht testen wir die neuen Grafikbeschleuniger von Ati und Nvidia auf ihre Leistung.

S. 74

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Wird **Oblivion** seinen Vorschusslorbeeren gerecht oder geht der Rollenspiel-Hoffnung auf der Zielgeraden die Puste aus? Unser zehnseitiger Mega-Test deckt die Stärken und Schwächen des **Morrowind**-Nachfolgers auf und verrät, warum bei **Oblivion** nicht nur Beziehungskrisen vorprogrammiert sind.

AKTUELL

*Fünf PC-Games-Leser spielten einen Tag lang Ascarons neuen Weltraum-Shooter Probe. Mit welchen Problemen die Beta-Tester dabei zu kämpfen hatten und warum **Privateer**-Fans schon mal den Joystick ölen dürfen, verrät unser Sneak-Peek-Bericht.*

MOST WANTED

TEST

NEUHEITEN

*Nach dem Einzelspielertest widmen wir uns diese Ausgabe dem Multiplayer-Modus von **Schlacht um Mittelerde 2** und verraten, ob der Ringkrieg auch im Netz neue Maßstäbe setzt oder ob Sie vorerst besser allein nach Mittelerde aufbrechen.*

BUDGET-SPIELE

PRAXIS

*Sie ziehen in der weit, weit entfernten Galaxis gegen Ihre Kontrahenten stets den Kürzeren? Dann blättern Sie fix auf Seite 141. Dank unserer Multiplayer-Tipps zu **Star Wars: Empire at War** ist die Macht bald mit Ihnen – garantiert!*

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

Aus den Ressorts

Vier Wochen, vier Ressorts: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.

Action

TOMB RAIDER: LEGEND

Typisch Kerle

Kaum ist Eidos-Mann Sven Liebold mit einer Testversion von **Tomb Raider: Legend** hereingeschneit, bildet sich eine Traube vor dem Test-PC. Lichteffekte und Gameplay sind allerdings erst einmal Nebensache. Hauptthema des Tages: die Polygonzahl. Um genau zu sein, es geht um den Wert im Bereich des Oberkörpers. Protagonistin Lara hat nämlich abgenommen. Blöd? Nein. Es ist wie im richtigen Leben: Weniger ist oft mehr!



RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45

Etwas zu spät

Seit dem 14. März ist der Zweite-Weltkrieg-Ego-Shooter **Red Orchestra: Ostfront 41-45** via Steam verfügbar. Für einen Test in der aktuellen Ausgabe war das bedauerlicherweise etwas zu spät. Angespielt haben wir **Red Orchestra** trotzdem – die Mischung aus **Day of Defeat: Source** und **Battlefield 1942** macht enorm Laune! Das für 24,95 Dollar (Nettopreis) verfügbare Online-Spiel wurde vom neugegründeten Studio Tripwire Interactive ursprünglich als Total-Conversion-Mod für **Unreal Tournament 2004** begonnen. Das Team gewann damit den „Make Something Unreal"-Wettbewerb und gewann so eine Lizenz der Unreal-Engine.

DER PATE

Menschen ändern sich



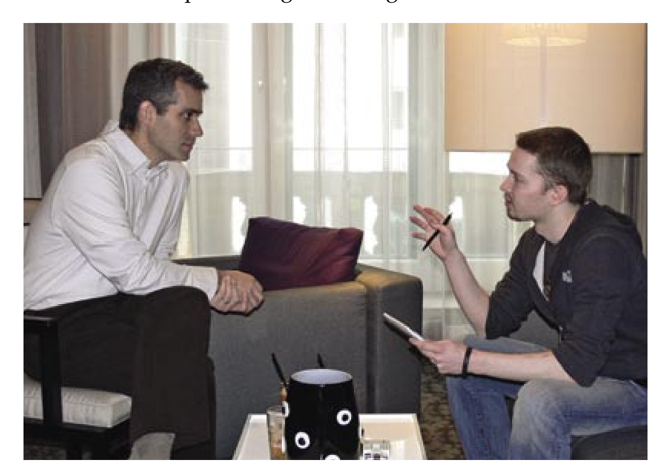
Spiele haben keine Auswirkungen auf das reale Leben? Stimmt nicht! Seit Kollege Stefan Weiß **Der Pate** angespielt hat, isst er nur noch italienisch, raucht Zigarren und trägt komische Hüte. Außerdem scheint ihm die Vokabel „Redaktion" abhanden gekommen zu sein. Er spricht nur noch von seiner „Familie" und dass wir ihn besser nicht enttäuschen sollen. Sonst setze es Schwimmstunden und Gewichtheben – gleichzeitig!

Abenteuer

GUILD WARS FACTIONS

Ausgefragt

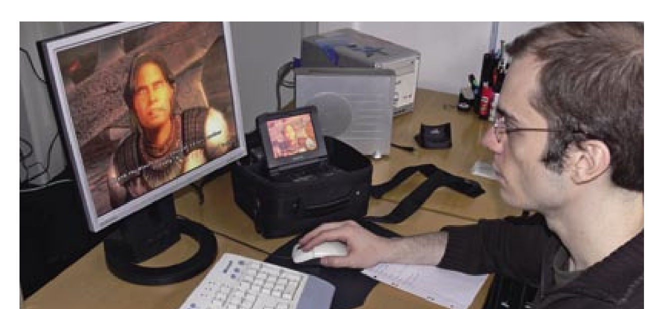
Damit hatte Jeff Strain (im Foto links), Gründungsmitglied von Arena Net, wohl nicht gerechnet: Er lud die Fachpresse nach München ein, um mit **Guild Wars Factions** das neueste Werk der Ex-Blizzard-Entwickler vorzustellen. Doch obwohl die einstündige Präsentation (ein Foto davon finden Sie in Rossis Rumpelkammer auf Seite 176) sehr gelungen war, wollte Redakteur Felix Schütz (im Bild rechts) es ganz genau wissen: Mehr als 20 Minuten quälte er Jeff mit bohrenden Fragen über die neuen Missionstypen und das Fraktionsgerangel des nächsten **Guild Wars**-Spiels. Für Verwirrung sorgte die Namensgebung: Das „alte" **Guild Wars** nennen die Entwickler von nun an nämlich **Guild Wars Prophecies**. Der Grund: **Factions** wird kein Add-on und auch kein zweiter Teil, sondern „ein neues Kapitel in der **Guild Wars**-Saga", so Jeff Strain. Das bedeutet: Beide Spiele sind gleichwertig – und kombinierbar!



THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Kamera läuft!

Was viele nicht wissen: Unsere Cover-DVD muss stets ein wenig früher fertig gestellt werden als das Heft – produktionstechnische Gründe. Damit Käufer der DVD-Ausgabe trotzdem in diesem Monat ein riesiges **Oblivion**-Video genießen dürfen, sind die Redakteure Felix Schütz und Thomas Weiß (unten) extra früh nach München gedüst, um bei Publisher Take 2 das Material aufzunehmen. Nun hoffen wir, dass Ihnen das Video auch gefällt!



Strategie

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

Kurze Nächte

Angesichts des riesigen Spielumfangs von Phenomics Fantasy-Epos **Spellforce 2: Shadow Wars** verzichtete Stefan Weiß auf seinen geliebten Schönheitsschlaf und hing sogar am Wochenende für Sie im Verlagsgebäude vor dem Spielerechner – damit die ersten Levelkarten zur Komplettlösung hieb- und stichfest ausfallen. Das Ergebnis können Sie ab Seite 137 nachlesen. Wir wünschen viel Spaß beim Nachspielen.



DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Verwirrspiel

Der Inhalt der Collector's Edition zu **Die Schlacht um Mittelerde 2** sorgte bei einigen Fans für Verwirrung. Wir stellen noch mal die wichtigsten Fakten klar: Es gibt definitiv keine deutsche Version zu kaufen. Seitens des Herstellers kann sich der Besitzer einer Collector's Edition diese per Patch aber „eindeutschen". Was den neuen Drachen angeht – die Information dazu auf EAs Webseite wurde schlicht falsch übersetzt, diese Figur besitzt in der Collector's Edition exklusive Texturen, mehr nicht.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Sammlerstück

Diesen Monat flatterte völlig unverhofft eine ganz besondere Spielversion ins Haus: Die Mitarbeiter von Entwicklerstudio Petroglyph signierten ein Exemplar des Strategie-Hits



Star Wars: Empire at War. Wir geben das gute Stück an eine Leserin oder einen Leser weiter, wenn Sie die folgenden Fragen richtig beantworten: Welche Originalgeräusche benutzten die Filmemacher der **Star Wars**-Trilogie für A) das Schussgeräusch eines imperialen Blasters und B) das Summen eines aktivierten Lichtschwertes? Schicken Sie Ihre Antwort per E-Mail an eaw-gewinnspiel@computec.de.
Das Los entscheidet! Einsendeschluss ist der 15. April 2006.

Sport

GTR 2: FIA GT RACING GAME

Probefahrt mit Hindernissen



Aufgrund der anhaltenden Wetterkapriolen überließ 10tacle-Sprecher Marcel Jung (Foto) nichts dem Zufall und trat den extrem verschneiten Weg in unsere Fürther Redaktionshallen mit der Deutschen Bahn an – die war ausnahmsweise sogar mal überpünktlich. Im Gepäck hatte er die erste spielbare Version zur Motorsport-Simulation **GTR 2**, dritter Streich der PS-Experten von Simbin (**GTR**, **GT Legends**). Doch bevor wir die rasante Probefahrt starten konnten, galt es ein im Vorfeld nicht einkalkuliertes Problem zu lösen: Der Designer-Holztisch unseres schicken Konferenzraums ist derart massiv, das sich kein einziges Lenkrad an ihm befestigen ließ. Guter Rat war hier nicht teuer, schließlich ist Praktikanten-Muskelschmalz im Übermaß verfügbar: Das Monstrum wurde kurzerhand zur Seite gewuchtet und ein anderer, lenkradkompatibler Tisch herangeschleppt. Der Aufwand hat sich zweifelsfrei gelohnt, denn der erste Eindruck des einsteigerfreundlicheren Renners ist überaus positiv. Mehr zu **GTR 2** lesen Sie ab Seite 50.

VW GTI RACING

Ran ans Steuer!



Diesen Monat gaben sich die Rennspiel-Entwickler bei uns den Schaltknauf in die Hand. Kurz vor Redaktionsschluss brauste Piotr Prokop (Foto rechts, mit Benjamin Bezold) vom polnischen Techland-Studio (**Xpand Rally**) vorbei und stellte eine fast fertige Version von **VW GTI Racing** vor. 15 Golfmodelle, ein arcadelastiges Fahrmodell, abwechslungsreiche Strecken, zahllose Tuning-Optionen und eine detaillierte Optik machen Lust auf die Veröffentlichung im Mai.

Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot)

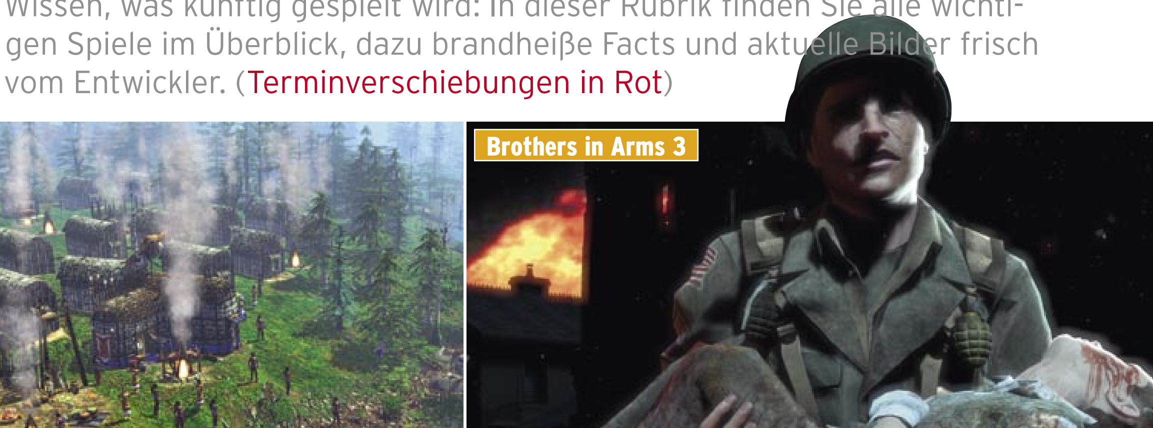
MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Boykott und Nachrichtensperre: brennende Fässer der Spielerschaft

Wie die „Orangenen Revolutionäre" nach dem Regierungssturz in der Ukraine dürften sich die Organisatoren der Online-Petition gefühlt haben, die kürzlich eine Verschiebung von Heroes of Might & Magic 5 forderten. Die gravierenden Mängel, hieß es darin, könnten nicht im Zeitplan behoben werden; die Teilnehmer des Beta-Tests sorgten sich um die Qualität des Spiels. Nur Tage später verkündete Publisher Ubisoft, dass sich die Veröffentlichung um unbestimmte Zeit verzögert. Ähnlich erfolgreich forderten Spieler ein Anti-Cheat-Programm für den Mehrspieler-Modus von Call of Duty 2 und eine klare Aussage über den Status von S.T.A.L.K.E.R. ein. Indes, solche basisdemokratischen Mitbestimmungserfolge sind die Ausnahme. Ein Grund: Fokusgruppen und Marketingexperten, nicht Einträge in einer Unterschriftenliste im Internet, sind für milliardenschwere Konzerne wie Electronic Arts und Activision bewährte Mittel, die Stimmung einer Mehrheit von Spielern auszuloten. Lediglich eine Petition einzurichten und ganz, ganz fest an deren Einfluss zu glauben, das verspricht so viel Wirkung, wie im finsteren Keller gegen die Mehrwertsteuererhöhung zu protestieren. Einfallsreichtum steigert die Erfolgschancen, denn damit verbunden ist Öffentlichkeit: Heruntergefahrene Multiplayer-Server und Nachrichtenboykott auf Fanseiten sind die brennenden Fässer und Trillerpfeifen der Spielerschaft – und führten in den Beispielen Call of Duty 2 und Heroes of Might & Magic 5 zum Umdenken der Hersteller. Letztendlich entscheidend für Erfolg oder Misserfolg ist allerdings die Sache: Utopische Forderungen wie nach Freelancer 2, obwohl Entwickler Digital Anvil längst nicht mehr besteht, haben Chancen wie Rufe nach 30 Prozent Lohnaufschlag und diskreditieren Abstimmungen im Allgemeinen. Den zumindest theoretisch perfekten Kampf um Einflussnahme bereiten chinesische World-of-Warcraft-Spieler vor: Gegen Warteschlangen und hohe Verzögerungszeiten aufgrund zu geringer Server-Kapazitäten mobilisieren große Gilden einen Spielboykott. Bedrohlich für die Betreiber, die in China pro gespielter Stunde abrechnen – wenn nicht das WoW-Virus stärker ist als alle Streikabsprachen.


Age of Empires3: Add-on


Brothers in Arms 3


Enemy Territory: Quake Wars


Dark Messiah of Might & Magic



Der Weiße Hai

A

- **A Vampyr Story (noch nicht bekannt)**
- **Ab durch die Hecke (3. Quartal)**
- **Adrenalin (April 2006)**
- **Age of Conan (4. Quartal)**
- **Age of Empires 3: Add-on (4. Quartal)**

Statt zusätzliche europäische Nationen, dürfen Sie in der ersten Erweiterung drei amerikanische Urvölker spielen, darunter die Irokesen. Eine komplette Kampagne sowie Erweiterungen für die bekannten Spielparteien sollen ebenfalls enthalten sein. Gegen Kanonen und ähnliche Waffen könnten die Stämme sich beispielsweise mit einem auch zur Belagerung geeigneten Schutzschild wehren. Unter Berufung auf den Chefdesigner des Add-ons berichtet eine Fanseite von einem „Heimvorteil" für Indianer – denkbar seien „eine bei Spielstart aufgedeckte Karte, billigere Indianer bei Handelsposten oder zähmbare Tiere."

- **Age of Pirates: Caribbean Tales (03.06.06)** S. 64
- **Alan Wake (2006)**
- **Alone in the Dark 5 (2006)**

Definitiv auch für den PC erscheint das Grusel-Abenteuer mit dem Untertitel **Near Death Investigation**. Das geht aus einer Finanzmeldung von Publisher Atari hervor. Eine vollständig interaktive Welt sowie Kameratricks wie gezielte Tiefenunschärfe oder Überblendungen sollen das neue **Alone in the Dark** auszeichnen.

- **Anno 1701 (4. Quartal 06)** S. 26
- **Archlord (3. Quartal 06)**
- **Auto Assault (2. Quartal 06)**

B

- **Bad Day L.A. (2. Quartal)**
- **Baphomets Fluch: Der Engel des Todes (Sommer)**
- **Battlefield 2: Armored Fury (2. Quartal)**
- **Belief & Betrayal (4. Quartal)**
- **Beyond Good & Evil 2 (2007)**

Gerüchte besagen: Den kommerziellen Misserfolg des Vorgängers ignorierend, entwickelt ein Team um Designer Michel Ancel **Beyond Good & Evil 2**. Spielerisch ähnele das angeblich für 2007 geplante Spiel dem ersten Abenteuer. Die Meldung geht auf ein französisches Magazin zurück; eine Bestätigung und nähere Informationen fehlen bislang.

- **Boiling Point 2 (noch nicht bekannt)**
- **Brothers in Arms 3 (2006)**

Deutlich mehr taktische Möglichkeiten und eine glaubwürdigere KI verspricht Gearbox für **Brothers in Arms 3**. So weisen Ihre Untergebenen neuerdings vier situationsabhängige Verhaltensmuster auf. Haben Sie beispielsweise einen Feindtrupp erspäht und wurden noch nicht entdeckt, schalten die Männer vom Patrouillen- in den Schleich-Modus um und huschen von Deckung zu Deckung, bis Sie den Feuerbefehl erteilen. Außerdem erhalten Sie neuerdings Unterstützung von einem dritten Team, das mit seinem Stand-MG Gegner in Schach hält. Beim Szenario bleibt **Brothers in Arms 3** der Linie der Vorgänger treu. Abermals stehen wahre Ereignisse während des Zweiten Weltkriegs im Mittelpunkt.

C

- **Caesar 4 (Herbst)**
- **Call of Duty 3 (Herbst)**

Gerüchten zufolge blasen im Herbst gleich zwei **Call of Duty**-Nachfolger zum Sturm auf **Medal of Honor: Airborne**. Serienerfinder Infinity Ward entwickelt laut US-Magazin Joystiq einen modernen Ableger: Als Teil von US Army, US Marines und der britischen SAS kämpfe der Spieler gegen ein mit Chemiewaffen ausgestattetes Terrornetzwerk. Das Projekt ist angeblich **Modern Warfare** betitelt. Das zweite Spiel soll Sie dagegen wie beide Vorgänger auf die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs versetzen, wo Sie als Amerikaner, Brite, Pole oder Franzose die Wehrmacht aus der Normandie vertreiben. Im Gegensatz zu **Call of Duty 1** und **2** biete Teil drei jedoch unterschiedliche Lösungswege sowie lenkbare Fahrzeuge wie Panzer, Jeeps und Motorräder. Beide Titel sollen im Abstand von nur drei Monaten erscheinen.

- **Call of Juarez (August)**
- **Chrome 2 (2007)**

- **City Life (April)**
- **Civilization 4 Add-on (2006)**
- **Combat Elite: WW 2 Paratroopers (2. Quartal)**
- **Company of Heroes (3. Quartal)** S. 44
- **Counter-Strike Source (Oktober)**

Valve liefert für ältere Karten in **Counter-Strike Source** HDR-Effekte (High Dynamic Range Lighting) nach. Von der attraktiven Beleuchtungstechnik profitieren sollen bekannte Szenarien wie de_dust. Im zuletzt kostenfrei veröffentlichten Level cs_militia hatten die Entwickler HDR bereits aktiviert.

- **Crysis (Herbst)**
- **CSI: Dimensions of Murder (2. Quartal)**

D

- **Da Vinci Code (Mai)**
- **Dark & Light (2006)**
- **Dark Messiah of Might & Magic (September)**
- **Dark Sector (3. Quartal 07)**
- **Darkstar One (2. Quartal)** S. 20
- **Darsana (2006)**
- **Das Eulemberg-Experiment (April)**
- **Der Weiße Hai (30.04.06)**
- **Desperados 2 (30.03.06)**
- **Devil May Cry 3 (27.04.06)**
- **Diabolique (3. Quartal)**
- **Die Gilde 2 (3. Quartal)**
- **Die Römer (Sommer)**
- **Die Siedler 2: Neuauflage (Herbst)** S. 62
- **Die Sims 3 (noch nicht bekannt)**
- **Divine Divinity 2 (2006)**
- **Dragon Age (2007)**
- **Dreamfall (2. Quartal)**
- **Driver 4 (3. Quartal)**
- **Duke Nukem Forever (2007)**
- **Dungeon Siege 2: Broken World (Herbst)**

E

- **El Matador (Mai)**
- **Elveon (2. Quartal 07)**
- **Emergency 4 (13.04.06)**
- **Enemy in Sight (2006)**
- **Enemy Territory: Quake Wars (September)**
- **EQ: Prophecy of Ro (2. Quartal)**

F

- **Faces of War (Sommer)**
- **Fallout 3 (noch nicht bekannt)**

Eine Geduldsprobe für Fans bleibt das Rollenspiel **Fallout 3**: „Noch eine ganze Weile" will Entwickler Bethesda über Einzelheiten schweigen; für die E3 2006 ist kein Auftritt mit dem neuen **Fallout** geplant. Aufhorchen lassen Aussagen von Firmensprecher Pete Hines: „Eine Menge Leute arbeiten derzeit an dem Spiel, und was ich bislang davon gesehen habe, sieht wirklich gut aus und hat mich in gespannte Erwartung versetzt – ich

Was macht eigentlich ...

... People Can Fly

Nach **Painkiller (dt.)** entwickelt das Studio einen Ego-Shooter für THQ. „Innovativ und bahnbrechend" werde das für Mitte 2007 vorgesehene Werk, so die euphorische Ankündigung. Auf eine parallel zum THQ-Spiel entwickelte **Painkiller (dt.)**-Fortsetzung deuten andere Aussagen hin: Man solle nach neuen Abenteuern Ausschau halten, sagte ein Produzent auf die Frage nach einem zweiten Teil.

... Lara Croft

Die 20-jährige Britin Karima Adebibe ist das neue reale Ebenbild von Lara Croft. Die ehemalige Vertriebsassistentin übernimmt für Hersteller Eidos Werbeauftritte. Am 13. März fand beispielsweise ein Foto-Shooting mit Fans in einer Hamburger Fußgängerzone statt.

... Digital Illusions?

Ein futuristischer Konflikt wird als Thema für das nächste **Battlefield** gehandelt. Entwickler Digital Illusions nannte als Hinweis auf künftige Projekte mehrmals die Zahl „2142"; ein als studio-intern deklariertes Video zeigte hoch entwickelte Flugzeuge und Kampfroboter, wie sie in einem Sci-Fi-Battlefield auftreten könnten.

... Uwe Boll?

Filmemacher Uwe Boll denkt ans Karriereende: Aus seiner Sicht ungerechtfertigte Beschimpfungen durch Spieler und Läster-Arien über die schlechte Qualität seiner Produktionen (**Bloodrayne**, **House of the Dead**) nannte er in einem Interview als Grund, nach der **Far Cry**-Adaption das Metier zu wechseln. Ein anderer möglicher Grund: Der deutsche Fiskus hat das Steuerschlupfloch Medienfonds geschlossen – eine wichtige Finanzierungsquelle.

... Arena Net?

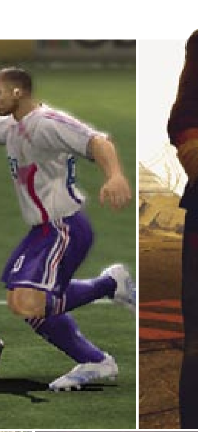
Alles sechs Monate will das Team eine ohne das Hauptspiel funktionierende Folge von **Guild Wars** veröffentlichen. Geplant seien keine Add-ons, sondern vollwertige neue Welten, so Firmenchef Jeff Strain.

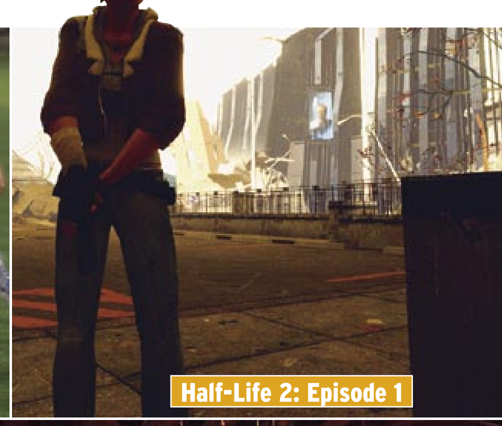
... Michel Ancel?

Der französische Kultusminister schlug den **King-Kong**- und **Rayman**-Erfinder zum Ritter des Ordens für Kunst und Literatur, gemeinsam mit Shigeru Miyamoto (**Mario**) und Frederick Raynal (**Alone in the Dark**).



FIFA Fussball-WM 2006





Half-Life 2: Episode 1

Final Fantasy 11

Hellgate: London



Hitman: Blood Money

Huxley



Lego Star Wars 2

bin ein großer Fan." Das Team gehe mit **Fallout 3** um, als hätte es beide Vorgänger entwickelt. Ziel sei, gleichzeitig den Wurzeln treu zu bleiben und dennoch die Serie weiterzuentwickeln und aufzufrischen.

▶ **F.E.A.R.-Nachfolger (noch nicht bekannt)**

Bereits vor der Veröffentlichung von **F.E.A.R.** sammelte Monolith Ideen für eine Fortsetzung. Teil zwei soll die Story des Vorgängers weiterspinnen. Ob die neue Folge den Titel **F.E.A.R. 2** tragen darf, ist allerdings noch nicht entschieden. Monoliths Studiochefin legte sich in einem Interview nicht auf einen Publisher fest, erwähnte jedoch explizit die „schrecklich guten" Geschäftsbeziehungen zu Vivendi Universal, dem die **F.E.A.R.**-Namensrechte gehören.

▶ **Field Ops (November)**
▶ **FIFA 07 (Oktober)**
▶ **FIFA WM 2006 (April)** S. 69
▶ **Final Fantasy 11: Treasures of Aht Urhgan (20.04.06)**
▶ **Fire Department 3 (April)**
▶ **Full Auto (2006)**

G

▶ **Geheimakte Tunguska (2. Quartal)**
▶ **Ghost Recon: Advanced Warfighter (Mai)**
▶ **Ghost Wars (Frühjahr)**
▶ **Girlzz: Life's a Party (2. Quartal)**
▶ **Gothic 3 (September)**

Publisher Jowood hat den Termin für **Gothic 3** offiziell präzisiert: Noch im September dieses Jahres soll das heiß ersehnte Rollenspiel erscheinen. Das bestätigt zuvor kursierende Szenegerüchte, die über diesen Zeitraum spekulierten, nachdem Piranha Bytes die „sonnigere Jahreshälfte" als Termin genannt hatte.

▶ **Grand Theft Auto 4 (2007)**
▶ **GTR 2 (Sommer 06)** S. 50
▶ **Guild Wars Factions (28.04.06)** S. 42

H

▶ **Half-Life 2: Episode 1 (29.06.06)**

Die Namensänderung von **Aftermath** in **Episode One** deutet es an: Das erste Add-on zu **Half-Life 2** wird entgegen früherer Ankündigungen kein in sich abgeschlossenes Erweiterungspaket, sondern der Auftakt mehrerer Serienfolgen mit durchgängiger Handlung. Man erfahre unter anderem, was am Ende des Hauptspiels mit der Zitadelle und Dr. Breen passiert ist und Näheres über die Rolle des geheimnisvollen G-Man, verriet Autor Robin Walker in einem Interview. Nahezu die komplette Dauer verbringe man an der Seite der kessen Kämpferin Alyx Vance. Als Grund für den Umstieg bezeichnet Valve die „frustrierend lange" Entwicklungsphase von **Half-Life 2**. Außerdem erlaube das Episodenformat, jeden Spielaspekt tiefer gehend auszuarbeiten. Vier bis sechs Stunden Spielzeit verheißt das Studio für jeden Abschnitt; der Verkaufspreis beträgt 20 Euro. Die zweite Episode ist bereits in Arbeit.

▶ **Halo 2 (Herbst)**

Wer im Herbst **Halo 2** am PC spielen will, kommt nicht an Windows Vista vorbei. Denn der Ego-Shooter erscheint exklusiv für Microsofts neues Betriebssystem. Inwiefern sich die PC-Fassung von der Xbox unterscheidet, ist noch nicht bekannt.

▶ **Heart of Empire: Rome (2. Quartal)**
▶ **Hearts of Iron 2: Doomsday (07.04.06)**
▶ **Hellgate: London (2006)**
▶ **Heroes of Annihilated Empires (September)**
▶ **Heroes of Might & Magic 5 (2006)**
▶ **Herr der Ringe Online (Ende 2006)**
▶ **Hitman: Blood Money (Frühjahr)**
▶ **Huxley (3. Quartal)**

I

▶ **Ice Age 2 (31.03.06)**

J

▶ **Jack Keane (1. Quartal 07)**
▶ **Joint Task Force (2. Quartal)**

K

▶ **King Kong 2 (noch nicht bekannt)**

„Ich habe Gespräche mit Michel Ancel und seinem Team aus Montpellier geführt", bekundete Peter Jackson in einem Interview auf die Frage nach einer **King Kong**-Fortsetzung. Zu etwaigen Entscheidungen gab der Regisseur jedoch keine Auskunft.

L

▶ **Lego Star Wars 2 (3. Quartal)**

Lucas Arts schickt die putzigen Spielzeug-Figuren erneut in die weit, weit entfernte Galaxis. In **Lego Star Wars 2** spielen Sie bekannte Szenen der alten **Star Wars**-Filme, also **Episode 4** bis **6**, nach. Im Gegensatz zum Vorgänger rücken Fahrzeuge deutlich in den Vordergrund. Unter anderem erwarten Sie actionreiche Weltraumschlachten mit dem Rasenden Falken, X-Wings und Tie-Fightern. Eine verbesserte Kameraführung soll ständigen Überblick garantieren. Außerdem verspricht Lucas Arts mehr Waffen und Jedi-Kräfte als im ersten Teil.

▶ **Liquidator (2. Quartal)**
▶ **Loki: Im Bannkreis der Götter (3. Quartal)**

M

▶ **Maelstrom (3. Quartal)**
▶ **Mafia 2 (2006)**
▶ **Mage Knight Apocalypse (2. Quartal)**
▶ **Medal of Honor: Airborne (4. Quartal)**

Die Leistungsfähigkeit der „nächsten Generation" will Electronic Arts so weit wie möglich ausreizen. Dazu zählt der PC ebenso wie Xbox 360 und Playstation 3. PC-Spieler profitieren demnach direkt vom höheren Entwicklungsaufwand – die Version für die ältere Konsolengeneration liegt in der Verantwortung eines anderen Teams.

▶ **Medieval 2: Total War (Herbst)**
▶ **Metronome (2006)**
▶ **Micro Machines v4 (Sommer)**

Hunderte von Fahrzeugen mit individuellen Leistungseigenschaften und Strecken, die sich um überlebensgroße Frühstücksschüsseln und Billardkugeln winden, verspricht Publisher Codemasters für die vierte **Micro Machines**-Auflage. Weitere geplante Szenarien sind Supermärkte, Hausdächer, Museen und eine Hühnerfarm.

▶ **Microsoft Flight Simulator 10 (Dezember)**

N

▶ **NBA Live 07 (Oktober)**
▶ **Need for Speed 10 (Dezember)**
▶ **Neverwinter Nights 2 (2. Quartal)**
▶ **NFL Head Coach (01.04.06)**
▶ **NHL 07 (September)**

O

▶ **Operation Flashpoint 2 (2007)**
▶ **Outrun 2006 (31.03.06)**
▶ **Overclocked (2006)**

P

▶ **Panzer Elite Action (29.03.06)**
▶ **Paraworld (August)**
▶ **Paradise (April)**
▶ **Parkan 2 (April)**
▶ **Pathologic (20.04.06)**

Ergänzungen und Optimierungen

In Kürze erhältlich

Diese Spiele kommen in den nächsten Wochen auf den Markt.

MÄRZ

Mi. 29.
Panzer Elite Action
Jowood/Deep Silver | Action | 50,-
Übersoldier
CDV | Ego-Shooter | 30,-

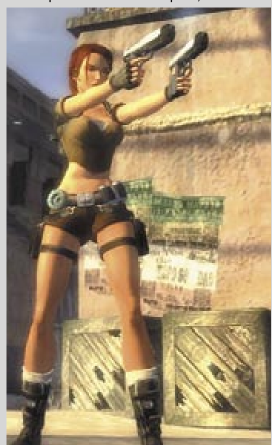
Do. 30.
Desperados 2
Atari | Taktik-Spiele | 50,-

Fr. 31.
Outrun 2006
Sega | Rennspiel | 45,-
Ice Age 2
Vivendi | Action-Adventure | 30,-

APRIL

Sa. 01.
NFL Head Coach
EA | WiSim | 45,-

Fr. 07.
Hearts of Iron 2: Doomsday
Deep Silver | Runden-Strategie | 20,-
Spellforce 2: Shadow Wars
Jowood | Echtzeit-Strategie | 50,-
Tomb Raider: Legend
Eidos | Action-Adventure | 50,-



Do. 13.
Emergency 4
Take 2 | Taktik-Spiel | 40,-

Do. 20.
Final Fantasy 11: Treasures of Aht Urhgan
EA | Online-Rollenspiel | 25,-
Pathologic
Frogster | Adventure | 40,-

Fr. 21.
Rogue Trooper
Eidos | Taktik-Shooter | 40,-

Do. 27.
Devil May Cry 3
Ubisoft | Action-Adventure | 30,-
Resident Evil 4
Ubisoft | Action-Adventure | 30,-

Fr. 28.
Guild Wars Factions
Flashpoint | Online-Rollenspiel | 45,-

So. 30.
Der Weiße Hai
THQ | Action-Adventure | 40,-

AUSSERDEM IM APRIL

Adrenalin
Frogster | Rennspiel | 30,-
City Life
Deep Silver | Aufbau-Strategie | 45,-
FIFA WM 2006
EA | Fußballspiel | 50,-
Fire Department 3
Frogster | Echtzeit-Strategie | 35,-
Paradise
dtp | Adventure | 40,-
Parkan 2
Frogster | Action-Adventure | 40,-
Tortuga
Ascaron | Action-Adventure | 40,-



Rainbow Six: Vegas



Splinter Cell 4



Stranglehold

Stronghold Legends

in letzter Minute sind der Grund für eine spätere Veröffentlichung von **Pathologic**. Adventure-Fans dürfen auf eine professionelle Vertonung hoffen: Als Hauptfiguren zu hören sind Petra Barthel, deutsche Stimme von Uma Thurman und Nicole Kidman, Florian Halm, der Jude Law in Filmen synchronisiert, sowie Stefan Schwarz (Andy Garcia).

- **Prey (2. Quartal)**
- **Pro Evolution Soccer 6 (November)**
- **Projekt IM (noch nicht bekannt)**

R

- **Ragnarok 2 (2006)**
- **Rainbow Six: Vegas (4. Quartal)**

Ubisoft gönnt seiner Anti-Terroreinheit keine Verschnaufpause: Nach dem enttäuschenden **Lockdown** verschlägt es Team Rainbow im fünften Teil der Serie nach Las Vegas, dessen Spielcasinos dem organisierten Verbrechen zum Opfer fallen. Entwickelt wird **Rainbow Six: Vegas** nicht mehr von Red Storm Entertainment, sondern von Ubisoft Montreal.

- **Reprobates (4. Quartal)**
- **Resident Evil 4 (27.04.06)**
- **Return to Castle Wolfenstein 2 (2006)**
- **Rise & Fall: Civilizations at War (Juni)**
- **Rise of Nations 2: Rise of Legends (Mai)**
- **Rogue Trooper (21.04.06)**
- **RTL Biathlon 2007 (Herbst)**
- **Rush for Berlin (Mai)**

S

- **Sabotage (Oktober 06)**
- **Sacred 2 (4. Quartal)**
- **Sam & Max 2 (2006)**
- **Scarface (4. Quartal)**
- **Schwarzenberg (2006)**
- **Sensible Soccer (Sommer)**
- **Sherlock Holmes: The Awaken (Oktober)**
- **Simon the Sorcerer 4 (3. Quartal)**
- **Sin Episodes: Emergence (2. Quartal)**

Für deutlich unter 20 Euro will Ritual die erste Folge von **Sin Episodes** über die Online-Vertriebsplattform Steam verkaufen – **Emergence** sei günstiger „als eine Musik-CD“. Wie die Jagd von Held Blade auf Schurkin Elexis Sinclair verläuft, sollen Spieler in den nach aktuellen Planungen neun Etappen beeinflussen dürfen. „Global Action-Based Outcome“ nennen die Entwickler Situationen mit mehreren Lösungsmöglichkeiten: „Jagt die Mehrheit der Spieler ein bestimmtes Gebäude in die Luft, wird dieses in der nächsten Episode nicht mehr stehen.“

- **Snow (2006)**
- **Space Rangers 2 (Mai)**
- **Sparta: Ancient Wars (Dezember)**
- **Spellborn (2006)**
- **Spellforce 2 (07.04.06)** S. 84
- **Splinter Cell 4: Double Agent (September)**

Bereits vor dem Release im September will Ubisoft eine spielbare Demoversion zu **Splinter Cell 4** ins Netz stellen. So wissen Sie bereits zum Verkaufsstart, ob Sam Fishers neue Rolle als Doppel-Agent Ihren Geschmack trifft.

- **Spore (4. Quartal)**
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (1. Quartal 07)**
- **Star Trek Legacy (September)** S. 56
- **Star Trek Online (2007)**

Keine Romulaner, Cardassianer und sonstige Feinde der Sternenflotte soll man in **Star Trek Online** spielen dürfen, gab Produzent Daron Stinnet bekannt. Die Entwickler beschränken sich auf die Föderation, die Vulkanier, Klingonen, Bajoraner, Bolian, Trill, Tellarite und Andorianer umfasst. Der Einschnitt wurde damit begründet, dass sich die anderen Fraktionen spielerisch zu stark von den Völkern der Föderation unterscheiden und dies nur mit Abstrichen beim Spielgefühl umsetzbar wäre. **Star Trek**-Fans in Foren äußerten sich leicht enttäuscht.

- **Star Wolves 2 (Mai)**
- **Starfall (noch nicht bekannt)**
- **Stargate Worlds (noch nicht bekannt)**

Zwischen Planeten, Monden und Raumschiffen sollen Charaktere in **Stargate Worlds** reisen dürfen, sogar eigene Schiffe sind angedacht. Kämpfe sollen taktisch anspruchsvoll in Gruppen von vier Spielern ablaufen. Am **Stargate**-Universum schätzt Entwickler Cheyenne Mountain vor allem die umfangreiche Geschichte sowie die Größe.

- **Stranglehold (Dezember)** S. 40
- **Stronghold Legends (4. Quartal)**

Drei Kampagnen mit zusammenge-




ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT

FOXCONN® THE ART OF MORE

Sockel 939 Mainboard

NF4K8AC-RS

Mainboard für AMD Athlon™ 64, Athlon™ 64 FX und Athlon™ 64 X2 CPUs

- 4x DDR-RAM (Dual-Channel)
- 2x U-133, 4x S-ATA RAID
- 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 4x PCI
- 4x USB 2.0
- 5.1 Sound
- 10/100 MBit/s LAN
- ATX



66,-

Sockel 939 Mainboard

NF4UK8AA-8EKRS

Mainboard für AMD Athlon™ 64, Athlon™ 64 FX und Athlon™ 64 X2 CPUs

- NVIDIA® nForce4 Ultra Chipsatz
- 4x DDR-RAM (Dual-Channel)
- 2x U-133, 4x S-ATA II RAID
- 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 4x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire
- Gigabit-LAN
- 7.1 Sound
- ATX



89,-

Sockel 775 Mainboard

945P7AA-8EKRS2

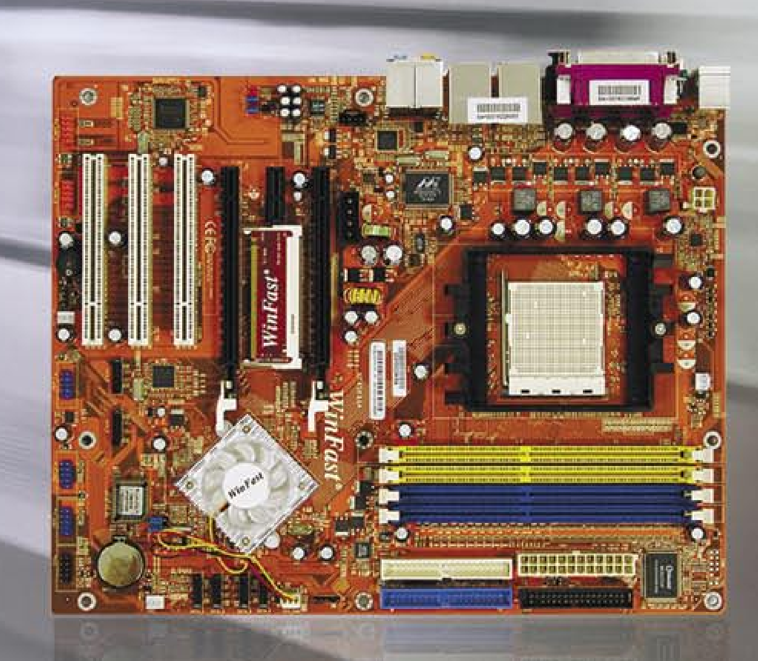
Mainboard für INTEL® P4 CPUs

- INTEL® 945P Express Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (Dual-Channel)
- 1x U-100, 2x U-133, 4x S-ATA II RAID
- 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire
- Gigabit-LAN
- 7.1 Sound
- ATX





89,-



Sockel 939 Mainboard

NF4SK8AA-8KRS

Ausgestattet mit dem NVIDIA nForce4 SLI Chipsatz unterstützt das NF4SK8AA-8KRS den Betrieb von zwei SLI-fähigen Grafikkarten und ermöglicht den RAID-Verbund von bis zu zwei Ultra DMA/133- und vier Serial-ATA II Laufwerken (Cross-RAID). Der Arbeitsspeicher kann auf bis zu 4 GB erweitert werden.

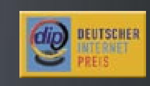
- NVIDIA® nForce4 SLI Chipsatz für AMD Athlon™ 64, Athlon™ 64 FX und Athlon™ 64 X2
- 4x DDR-RAM (Dual-Channel)
- 2x Ultra DMA/133, 4x Serial-ATA II (RAID)
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 3x USB 2.0, 2x FireWire
- 7.1 Sound
- Gigabit-LAN
- ATX

99,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

*€ 0,12/Minute

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 152-153






24 Stunden Bestell-Hotline:

01805-905040*

WWW.ALTERNATE.DE


Unreal Tournament 2007

War Front


Warhammer Online

nommen 24 Missionen bestreiten Sie mit den Sagenfiguren König Artus, Graf Vlad Dracul und Siegfried. Der neue Modus „Strategische Eroberung“ sowie zusätzliche Multiplayer-Spielvarianten sollen „der klassischen Spielweise eine spannende neue Wendung“ verleihen.

▶ **Sudden Strike 3 (2006)**
▶ **Supreme Commander (2006)**
▶ **Sword of the Stars (2. Quartal)**

T

▶ **Tabula Rasa (Frühjahr 2006)**
▶ **Tale of Hero (3. Quartal)**
▶ **Team Fortress 2 (2007)**
▶ **Test Drive Unlimited (Herbst)**

„In der freien Fahrt von **Test Drive Unlimited** befindet man sich jederzeit mitten unter den sieben Spielern im Umkreis, die den eigenen Vorlieben am ehesten entsprechen – beispielsweise sortiert nach Freunden, Fähigkeit oder Fahrzeugkategorie“, erklärt Produzent Ahmed Boukhelifa das Online-Spiel. Das Fahrgefühl sei „gleichzeitig realistisch und unterhaltsam. Jedes einzelne Auto fühlt sich wirklich eigenständig an, so wie im tatsächlichen Leben.“ Atari bestätigte zwischenzeitlich, dass **Test Drive Unlimited** auch für den PC erscheint. Das umfangreiche Interview öffnen Sie über den Webcode 24PW auf www.pcgames.de.

▶ **The Elder Scrolls 4: Oblivion (24.03.06)** S. 74
▶ **The Movies: Stunts & Effekte (Herbst)**

Brennende Autos und ferngezündete Sprengsätze sowie Greenscreen-Aufnahmen ergänzen das Repertoire der Filmemacher im Add-on **Stunts & Effekte**. Dazu umgibt Ihr Filmstudio in neuen Szenarien nun sowohl eine geschäftige Stadt als auch eine Militärbasis.

▶ **The Secrets of Da Vinci (2. Quartal)**
▶ **The Witcher (4. Quartal)**
▶ **They Hunger: Lost Souls (2006)**
▶ **Timeshift (Mai)**

Zwei Arten von Chrono-Granaten bereichern das Arsenal im Multiplayer-Modus. Eine verlangsamt, die andere stoppt die Zeit in einer sichtbaren Sphäre. Clevere Angreifer fangen Gegner im Zeitfeld wie in einem Netz; die Wirkung der Wurfgeschosse verlangsamt auch Projektile – das verbessert die Ausweichchancen.

▶ **Titan Quest (Juni)**
▶ **Tomb Raider: Legend (07.04.06)** S. 102
▶ **Tony Tough 2 (3. Quartal)**
▶ **Tortuga (April)** S. 58
▶ **Transformers (3. Quartal 07)**
▶ **Two Worlds (3. Quartal)** S. 48

U

▶ **Übersoldier (29.03.06)**
▶ **Ubisoft-Shooter (2007)**
▶ **UFO: Afterlight (noch nicht bekannt)**
▶ **Undercover Encounter (2006)**
▶ **UT 2007 (Ende 2006/2007)**

Zwar nennt Entwickler Epic nach wie vor keinen Veröffentlichungstermin für **Unreal Tournament 2007**. Publisher Midway verlautbarte jedoch gegenüber Anlegern, man wolle den Mehrspieler-Shooter Ende 2006 oder Anfang 2007 auf den Markt bringen.

▶ **Urban Chaos (2. Quartal 06)**

V

▶ **Vanguard: Saga of Heroes (2006)**
▶ **VW GTI Racing (2006)**

W

▶ **War Front: Turning Point (2. Quartal)**
▶ **War Leaders: Clash of Nations (2007)**
▶ **Warhammer 40K: Dawn of War: 2. Add-on (4. Quartal)**
▶ **Warhammer: Mark of Chaos (Herbst)**
▶ **Warhammer Online (2007)**

Eine von Waffengewalt und Magie beherrschte Welt ist Schauplatz von **Warhammer Online**. Spielerkämpfe und Gefechte gegen Computergegner sollen nahtlos zusammenhängen. Die Entwickler beschreiben: „Überall herrscht Krieg. Jeder Aspekt des Spiels, einschließlich der Spieler-gegen-Computergegner-Inhalte, hängt in einer wichtigen Weise mit dem größeren Konflikt zusammen.“

▶ **Warpath (2. Quartal)**
▶ **Wildlife Park 2 (Mai)**
▶ **Winx Club (2. Quartal)**
▶ **World of Warcraft: The Burning Crusade (4. Quartal)**

X

▶ **X-Men: The Official Movie Game (19.05.06)**

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(2)	▲	Call of Duty 2
2	(1)	▼	Need for Speed Most Wanted
3	(5)	▲	Half-Life 2
4	(3)	▼	Age of Empires 3
5	(4)	▼	F.E.A.R.
6	(6)	–	Gothic 2
7	(-)	NEU	Star Wars: Empire at War
8	(10)	▲	C&C Generäle
9	(7)	▼	GTA San Andreas
10	(-)	NEU	Die Schlacht um Mittelerde 2
11	(9)	▼	Civilization 4
12	(8)	▼	Far Cry (dt.)
13	(13)	–	Morrowind
14	(12)	▼	Warcraft 3
15	(-)	NEU	Spellforce

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Counter-Strike Source
2	(2)	–	Battlefield 2
3	(3)	–	World of Warcraft
4	(4)	–	Call of Duty 2
5	(7)	▲	C&C Generäle
6	(6)	–	Diablo 2
7	(5)	▼	Warcraft 3
8	(8)	–	Age of Empires 3
9	(9)	–	UT 2004 (dt.)
10	(-)	NEU	Call of Duty

Top 10 Deutschland

Rang	Titel
1	Die Schlacht um Mittelerde 2
2	Die Sims 2: Open for Business
3	World of Warcraft
4	Die Schlacht um Mittelerde 2: Coll. Ed.
5	DTM Race Driver 3
6	C&C: Die ersten 10 Jahre
7	Star Wars: Empire at War
8	Guild Wars
9	Die Sims 2
10	Star Wars: Empire at War - Special Ed.

Quelle:



Erwarten Sie, dass binnen zehn Jahren Bezahl-Downloads CDs und DVDs ersetzen?

Nein, der Prozess wird länger dauern. **16%**
Keine Angabe **2%**
Ja **33%**
Nein, Datenträger werden nie verschwinden **49%**

Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

SPIELEMARKT

Download statt Datenträger

Endspurt für CDs und DVDs: In zehn Jahren spielen Datenträger und verpackte Spiele nur noch eine untergeordnete Rolle, vergleichbar mit Kassetten und Vinylplatten in der heutigen Zeit, glaubt Electronic Arts Europa-Chef Dr. Jens Uwe Intat. Seiner Ansicht nach liegt die Zukunft im digitalen Vertrieb. Bereits jetzt beraten Publisher und Hardware-Hersteller über Geschäftsmodelle. Einen dominanten Anbieter wie I-Tunes im Musikmarkt wolle man gemeinsam verhindern, so Intat. Den konventionellen Handel mit Spielen werde es ungeachtet dessen noch für lange Zeit geben, wenn auch in kleinerem Rahmen. „Greifbare Produkte" würden zu Spontankäufen anregen und beispielsweise Eltern ansprechen, die Spiele verschenken möchten. EA hat bereits beides kombiniert: In der Handelsverpackung von **Battlefield 2: Euro Force** liegt kein Datenträger, nur ein Zettel mit der Downloadadresse.



ZUKUNFT Dr. Jens Uwe von EA glaubt, das in zehn Jahren Spiele hauptsächlich per Download verkauft werden.

ELECTRONIC ARTS

Mehr Eigenproduktionen

Nach einem Bericht des US-Magazins Businessweek plant EA zukünftig mit weniger Fortsetzungen und teuren Lizenztiteln. „Das Ziel müsse sein, dauerhaft mehr eigene und innovative Ideen sowie Marken zu entwickeln", so ein Firmensprecher. Damit will EA die kostenintensive Abhängigkeit von Lizenzen wie **Madden** oder **FIFA** minimieren. Spiele, die auf der Basis eigener Konzepte entstehen, machen derzeit etwa 30 Prozent von Electronic Arts' Portfolio aus. In spätestens 18 Monaten soll die Zahl auf 50 Prozent steigen. Das Ziel sei, wenigstens eine eigene Marke pro Jahr zu kreieren. Außerdem sollen künftig kleinere Entwicklerteams an Titeln arbeiten und dadurch die Produktivität steigern.

MICROSOFT

Zukunft von PC-Spielen

Peter Moore, Microsofts frisch gebackener Chef der Abteilung Windows Gaming, will den PC in Sachen Spiele auf Vordermann bringen. Mit der Einführung des angekündigten Betriebssystems Vista sollen PC-Spiele einfacher verwaltet und die Hardware-Ressourcen der Rechner für Spiele besser genutzt werden. Zudem will Microsoft eine großangelegte Marketing-Aktion starten, um den PC als Gaming-Plattform stärker zu bewerben.





PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

- Vollversion Darkstar One
- Ubisoft-T-Shirt



Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Darkstar One

Ab ins All! Fünf Hobby-Astronauten trotzten Eis und Schnee, um den Weltraum-Shooter einen Tag lang Probe zu spielen.

Von wegen meteorologischer Frühlingsanfang: An diesem Samstagmorgen hat die weiße Pracht fast ganz Deutschland fest im Griff und sorgt für ein regelrechtes Verkehrschaos. In der Redaktion werden bereits Wetten angenommen, wie viele Leute sich bei diesen Witterungsverhältnissen wohl zur heutigen Sneak Peek durchkämpfen. Als kurz vor zehn Uhr das Telefon klingelt, sinkt die Hoffnung um zwei Teilnehmer. Völlig entnervt melden sich Christian und Thomas, die zusammen aus Mainz und Aachen anreisen, von der A3: „Wir sind gerade mal bei Frankfurt. Es ist einfach nur furchtbar. Überall gelbe Nummernschilder, der Winterdienst streikt und die Fahrbahn ist spiegelglatt. Keine Ahnung, wann wir da sind.“ Verdammt, Petrus scheint es unseren Lesern wohl nicht zu gönnen, einen Tag lang den Weltraum-Shooter **Darkstar One** anzutesten. Doch er hat sich gehörig verrechnet. Mit geringer Verspätung trudeln endlich die ersten drei Sternfahrer in den Fürther Redaktionshallen ein. Noch schnell ein Tässchen Kaffee und los geht's!

Da sich die Preview-Version noch nicht einwandfrei von vorn durchspielen lässt, fertigte Ascaron spezielle Spielstände an, die unsere Testkandidaten in drei verschiedene Situationen versetzt. Nach dem fulminanten Vorspann-Video sind Ralf, Sascha und Michael erst einmal damit beschäftigt, die Kinnlade wieder hochzuklappen. „Wow! Die Story scheint richtig spannend zu werden“, findet Ralf. Michael lobt darüber hinaus die tolle Lippensynchronität der deutschen Sprachausgabe: „So viel Mühe sollten sich alle Hersteller geben.“ Die Hintergrundgeschichte stammt übrigens aus der Feder von **Perry Rhodan**-Autorin Claudia Kern und handelt von dem jungen Piloten Kayron Jarvis, der den Tod seines Vaters rächen will und dabei in einen intergalaktischen Krieg gerät. Diesen gilt es, in **Darkstar One** zu entschärfen. Im Alleingang? Natürlich! Schließlich sind Sie ja Pilot der legendären Darkstar One. Dieses Raumschiff ist quasi ein Sternenzerstörer im Golf-Format. Hinter der unscheinbaren Fassade verbergen sich die neuesten Errungenschaften der Technik und die wohl tödlichsten Waffen der Galaxis.

Knüppel in den Sack

Natürlich erfordert so ein tolles Vehikel auch ein bisschen Übung, bis man perfekt damit umgehen kann. Dafür ist das erste Savegame gedacht, um sich in aller Ruhe mit der Steuerung vertraut zu machen – in der finalen Version gibt es übrigens ein Tutorial. Besonders auffällig: Keiner greift zum Joystick, alle düsen sofort mit Tastatur und Maus durchs All: „Ich habe zuletzt **Freelancer** gespielt, deswegen will ich jetzt nicht umgewöhnen“, erklärt Sascha. „Schade, dass sich die Maussensitivität noch nicht verringern lässt“, merkt Michael nach ein paar Minuten an. „Ansonsten fliegt sich die Darkstar One einwandfrei. Nur die Bedienung der verschachtelten Menüs könnte

JOYSTICK ADE Erstaunlicherweise ließen alle Teilnehmer den Joystick links liegen und bevorzugten die typische Ego-Shooter-Steuerung mit Maus und Tastatur.

Das ideale Aufwärmprogramm

Bis Darkstar One Ende Mai im Laden steht, vergehen noch ein paar Wochen. Genug Zeit, um mit Freelancer zu üben.



Das drei Jahre alte **Freelancer** wirkt ein bisschen wie der ältere Bruder von **Darkstar One**. In beiden Spielen retten Sie im Alleingang das Universum. Ihr Geld für bessere Ausrüstung verdienen Sie auch in **Freelancer** nebenbei mit Transportmissionen oder Überfällen. Größter Trumpf von Microsofts Weltraumballerei ist die idiotensichere Bedienung. Hier kann sich Ascaron noch eine Scheibe abschneiden. Auf Ihren Joystick müssen Sie in **Freelancer** allerdings verzichten. Geflogen wird ausschließlich mit Tastatur und Maus. Für 10 Euro bekommen Sie die nach wie vor hervorragende Simulation bei der Software Pyramide. Also, worauf warten Sie noch? Schlagen Sie zu!



LEICHTE BEUTE Mit der EMP-Funktion des Plasmawerfers haben wir den Antrieb dieses Jägers ausgeschaltet. Jetzt treibt der Gegner manövrierunfähig durchs All.

STERNSTUNDEN Die Darkstar One kann durch bessere Waffensysteme und Schiffskomponenten beliebig aufgerüstet werden und nimmt es mit jedem Gegner auf.

»Die Upgrade-Möglichkeiten sind super.«

NAME: Ralf Brinkwirth
ALTER: 35 Jahre
BERUF: Großhandelskaufmann
LIEBLINGSSPIELE: X3, Empire at War

RALF: „Auch wenn es **Darkstar One** an Innovationen mangelt, bereitet der Weltraum-Shooter enorm viel Spaß. Nicht zuletzt durch das gelungene Missionsdesign, das **Freelancer** in den Schatten manövriert.“

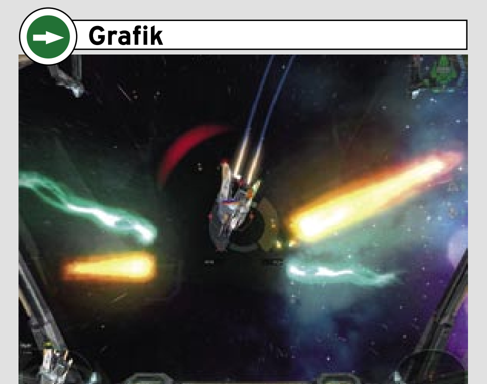
LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über:

Darkstar One

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Grafik



Leser: Die bunte Optik stößt auf geteiltes Echo. Auf der einen Seite gefallen die bombastischen Explosionen und gut texturierten Schiffe, auf der anderen Seite wirken einige Planeten durch die grellen Farben deplatziert und der Innenarchitektur der Stationen mangelt es an Details.

PC Games: Optisch kann **Darkstar One** mit **X3** nicht konkurrieren, dafür sind aber auch die Systemanforderungen niedriger.

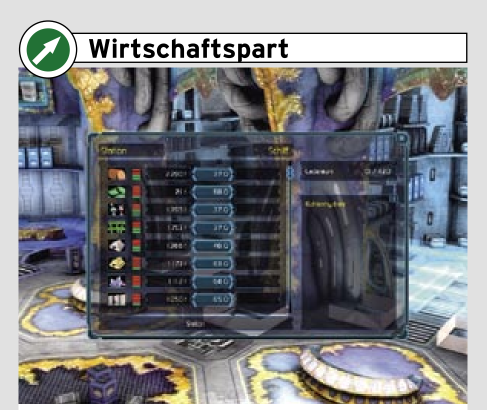
Story



Leser: Auch wenn es sich um das klassische „Sohn rächt den Tod des Vaters"-Szenario handelt, kam die Story sehr gut an. Besonders die hübsch gerenderten Zwischensequenzen bringen die Hintergrundgeschichte gut an den Piloten.

PC Games: Insgesamt gibt es rund 50 Minuten Videomaterial zu bestaunen. Ein Beweis, wie wichtig die Story bei **Darkstar One** ist.

Wirtschaftspart



Leser: Im Vergleich zu **X3** ist der Wirtschaftspart eher bescheiden, was aber nicht weiter kritisiert wird, da der Handel ansonsten recht leicht fällt und kaum Einarbeitungszeit benötigt. Allerdings hätte man sich eigene Frachter und Produktionsstätten gewünscht.

PC Games: **Darkstar One** orientiert sich in diesem Punkt eher an **Freelancer**. Der Fokus liegt also bei Story und Dogfights.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt



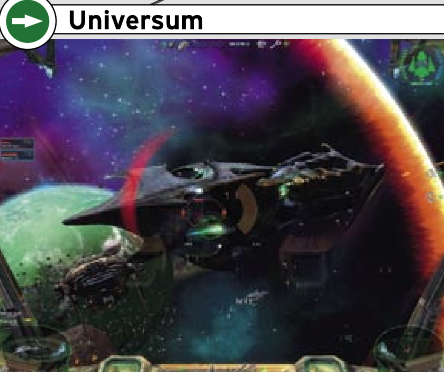
Steuerung/Bedienung



Leser: Die gute Flugsteuerung geht schnell in Fleisch und Blut über. Bei Raumkämpfen vermisst man aber einen Befehl, um die eigene Geschwindigkeit der des Gegners anzupassen. Die Bedienung der Schiffsinstrumente fällt durch die verschachtelten Menüs ziemlich umständlich aus, es gibt keinen Autopiloten.

PC Games: **Darkstar One** unterstützt im Gegensatz zu **Freelancer** Joysticks.

Universum



Leser: Das riesige Universum bietet viel Abwechslung und wirkt sehr glaubwürdig. Allerdings bemängeln die Beta-Tester, dass es zu wenige Stationen gibt, die man anfliegen kann und dass der Verkehr im All noch recht überschaubar ausfällt.

PC Games: Das Universum beherbergt über 300 Sonnensysteme und zahlreiche Alien-Rassen mit unterschiedlichen Kampftaktiken.

Navigation



Leser: Während man sich innerhalb eines Planetensystems recht leicht zurecht findet, fühlt man sich bei Hyperraumsprüngen ziemlich hilflos. Die Navigationskarte ist sehr unübersichtlich, zudem artet das Auswählen des Zielplaneten mit der Maus in nervige Millimeterarbeit aus.

PC Games: Die Problematik ist Ascaron und Ubisoft bekannt. Bis zum Release Ende Mai will man die Navigation noch vereinfachen.

etwas leichter ausfallen." Ralf nervt es obendrein, dass man immer die Leertaste gedrückt halten muss, um den Mauszeiger zu den Icons zu bewegen. Dennoch sind sich alle einig: **Darkstar One** besitzt eine wesentlich niedrigere Lernkurve als **X3: Reunion**. Dass Ralf den zuletzt genannten Titel erst kürzlich gespielt hat, wird bei einem Hyperraumsprung deutlich. Vergeblich versucht der 35-jährige Großhandelskaufmann aus der Hansestadt Soest (Nordrhein-Westfalen) durch ein Tor ins benachbarte System zu fliegen. Es passiert einfach nichts. „Ist das ein Bug?", fragt er in die Runde. Auch Sascha steht vor einem Rätsel. Doch PC-Games-Redakteur Ansgar Steidle weiß Rat: „Für einen Hyperraumsprung benötigt man in **Darkstar One** einen entsprechenden Antrieb." Mit diesem gelangt der Spieler von einer x-beliebigen Stelle aus an den gewünschten Ort. Und die Tore? Die markieren lediglich den Punkt, an dem Sie das neue System betreten.

Etwa eine halbe Stunde später scheint jeder die Darkstar One im Griff zu haben und wagt sich an eine Storymission, in der man seine entführte Kopilotin retten soll. Auf der Handelsstation im Mortok-System trifft man den zwielichtigen Ramirez, der das Versteck der Verbrecher kennt. Allerdings will er die Information erst preisgeben, wenn man für ihn diverse Schmuggelaufträge erfüllt. Klar, dass auch andere hinter der heißen Ware her sind und Kayron Jarvis im All auflauern – es kommt zum Kampf! Michael, der mit seinen 46 Jahren so gut wie jeden Weltraum-Shooter kennt und noch immer von **Elite** und **Privateer** schwärmt, endet überraschenderweise bereits nach kurzer Zeit als Weltraumschrott: „Verdammt! Was ist denn jetzt los, die Darkstar One lässt sich auf einmal total schwer manövrieren." Was daran liegt, dass das Spielerschiff im Gegensatz zur Konkurrenz keinen Frachtraum besitzt. Stattdessen ziehen Sie einen Container hinter sich her – ganz wie ein Lkw. Sascha hat sich unterdessen eine gute Taktik angeeignet. Er dockt seinen Anhänger vor einem Duell ab und sammelt ihn danach wieder ein.

Orientierungsprobleme

In der Mittagspause zeigen sich die Beta-Tester sichtlich angetan von **Darkstar One**. Nur ein Punkt bereitet allen Kopfzerbrechen: die Navigationskarte. Michael bringt es auf den Punkt: „Ascaron scheinen die Farben ausgegangen zu sein, denn die komplette Karte ist grün. Wie soll man in diesem riesigen Universum die einzelnen Systeme auseinander halten? Hoffentlich ver-

»Elite-Fans bekommen Gänsehaut.«



NAME: Michael Brockmann
ALTER: 46 Jahre
BERUF: Selbstständig
LIEBLINGSSPIELE: Privateer, Sacred

MICHAEL: „Ich kann es kaum erwarten, das riesige Universum in aller Ruhe zu erkunden. Hoffentlich bietet **Darkstar One** auch nach der Story-Kampagne noch genügend Anreize, weiterzuspielen."

»Beeindruckendes Weltraumabenteuer.«

THOMAS: „Wer einen guten Nachfolger zu **Freelancer** oder **Privateer** sucht, liegt bei **Darkstar One** genau richtig. Auch wenn es nur ein einziges spielbares Schiff gibt, wird der Titel nicht langweilig – dem motivierenden Upgrade-System sei Dank. Die Darkstar One aufzurüsten, macht mindestens genauso viel Spaß, wie sein Auto zu tunen."



NAME: Thomas Herok
ALTER: 24 Jahre
BERUF: Student
LIEBLINGSSPIELE: Fallout 2, Freelancer

»Überraschend gut geworden.«

NAME: Sascha Rück
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Techn. Assistent für Informatik
LIEBLINGSSPIELE: Fallout, Freelancer

SASCHA: „Alles in allem ist **Darkstar One** ein solider Weltraum-Shooter. Das einfache Handelssystem, die Berufswahl und das Upgrade-System sind gut gelungen. Die sehr bunte Grafik, der etwas unausgewogene Schwierigkeitsgrad und zu wenig andockbare Stationen trüben den Spielspaß allerdings ein wenig."

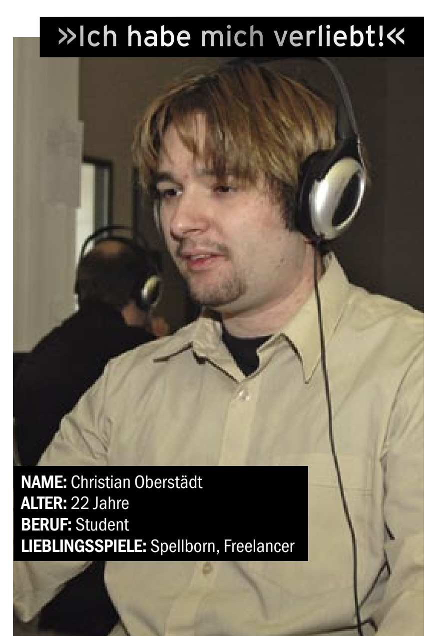


FUTURISTISCH Die Schiffsarchitekturen der einzelnen Rassen unterscheiden sich extrem voneinander. Dieser Kreuzer erinnert an einen Alien-Körper.



EXPERTENRUNDE PC-Games-Redakteur Benjamin Bezold (l.) diskutiert mit **Privateer**-Veteran Michael Brockmann: „Wie kann man die unübersichtliche Sternenkarte verbessern?“

»Ich habe mich verliebt!«



NAME: Christian Oberstädt
ALTER: 22 Jahre
BERUF: Student
LIEBLINGSSPIELE: Spellborn, Freelancer

CHRISTIAN: „Lange habe ich auf einen würdigen Nachfolger zu **Freelancer** gewartet. Im Mai landet er mit **Darkstar One** endlich auf meiner Festplatte. Abgesehen vom fehlenden Mehrspielermodus hat **Darkstar One** einfach alles, was einen guten Sciencefiction-Kracher ausmacht. Gut gefallen hat mir übrigens auch die Musik, die einem im Gegensatz zu **X3** nicht auf die Nerven geht.“

bessern die Entwickler das noch bis zum Release Ende Mai.“

Plötzlich klingelt es und zwei sichtlich erschöpfte Leser torkeln in die Redaktion. Christian Oberstädt und Thomas Herok haben es nach neun Stunden endlich bis Fürth geschafft: „Eigentlich wollten wir schon umkehren, aber **Darkstar One** war uns die Strapazen wert.“ Schnell werfen die beiden ein Stück Pizza ein und tauchen begeistert in die unendlichen Weiten des Weltraums ab.

Ab in die Wirtschaft

Der dritte Spielstand ist dem Wirtschaftssystem gewidmet. Ähnlich wie bei **Freelancer** können Sie jederzeit die Story unterbrechen, um nebenher Geld für bessere Ausrüstung zu verdienen. Thomas versucht sich als Händler und hat schnell die Kohle für einen Raketenwerfer zusammen. „Das macht richtig Laune und geht ziemlich einfach. Einen dicken Reibach macht man aber nur, wenn man über mehrere Systeme hinweg handelt.“ Zunächst genügt es, zu schauen, was das Nachbarsystem nicht produziert, um dann Gewinn bringend zu liefern. Mit einem Handelscomputer lässt sich sogar auf der Sternenkarte feststellen, welche Waren dafür in Frage kommen. Das klappt natürlich nicht ewig so, die Marktsituation ändert sich häufig und die Preise gehen in den Keller. Sascha, der ebenfalls gerade Güter im Schlepptau hat, findet die Preisdynamik sogar gelungener als bei **Freelancer**. Im Gegensatz zu **X3** können Sie übrigens weder eigene Fabriken bauen noch Frachter kaufen.

Zauberhafte Waffensysteme

Christian lässt den Handel außen vor und versucht mit einer Geleitschutzmission an Geld zu kommen. Doch bevor er startet, konfiguriert er erst noch den Plasmawerfer der Darkstar One. Eine ziemlich mächtige Waffe, die an ein Zauberbuch erinnert. Abhängig von der Anzahl der Artefakte, die Sie besitzen, können Sie mit diesem Teil beispielsweise gewaltige Schockwellen auslösen, durch die alle Schiffe im Umkreis in einer Raum-Zeit-Spalte gefangen werden. Im All trifft Christian auf Piraten, die einen Transporter der Terraner abfangen wollen. Als Erstes schaltet er die Jäger aus, anschließend nimmt er die Bomber per EMP-Funktion des Plasmawerfers ins Visier: Dadurch sind die Schiffssysteme überlastet und der Gegner treibt hilflos durchs All. Bleibt nur noch ein großer Kreuzer übrig, dessen Schilde er im Handumdrehen überlädt und die er anschließend mit den Bugwaffen zu Kleinholz verarbeitet. Ganz schön clever! (bb)

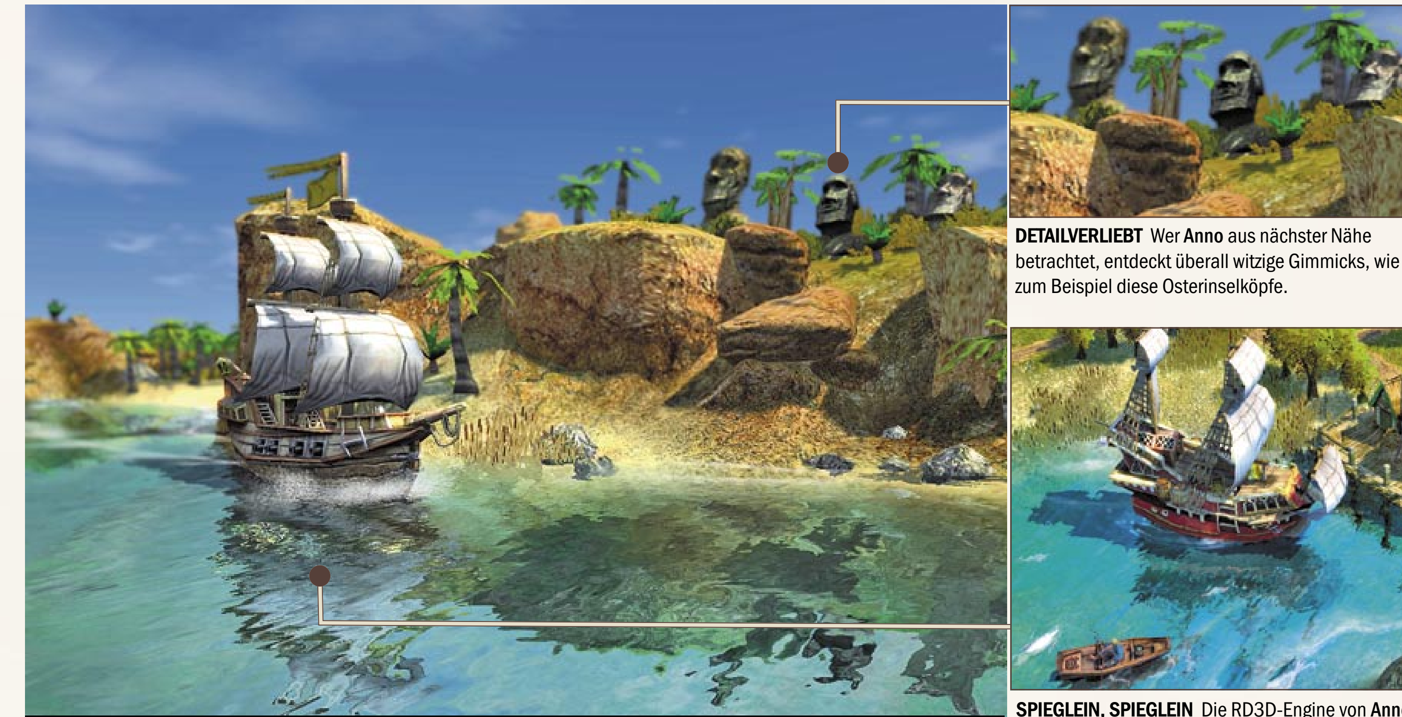


▲ **SEEUNGEHEUER** Dieses Raumschiff ist einem Oktopus nachempfunden. Im Gegensatz zu den Fliegern aus **X3** besitzt die Darkstar One übrigens ein Cockpit.

► **FETTER BRUMMER** Bevor Sie sich an diesen riesigen Kreuzer heranwagen, sollten Sie die Darkstar One erst ordentlich aufrüsten und Artefakte für den Ausbau des mächtigen Plasmawerfers sammeln.

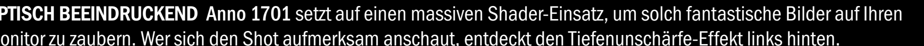
Anno 1701

Dieses Jahr ist es soweit – die erfolgreiche Anno-Serie setzt sich im dritten Teil fort. In unglaublich schöner Optik dürfen Sie siedeln, handeln und entdecken.



DETAILVERLIEBT Wer **Anno** aus nächster Nähe betrachtet, entdeckt überall witzige Gimmicks, wie zum Beispiel diese Osterinselköpfe.

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN Die RD3D-Engine von **Anno 1701** stellt Wasserspiegelungen in unglaublich realistischer Qualität dar – ein echter Augenschmaus.



OPTISCH BEEINDRUCKEND **Anno 1701** setzt auf einen massiven Shader-Einsatz, um solch fantastische Bilder auf Ihren Monitor zu zaubern. Wer sich den Shot aufmerksam anschaut, entdeckt den Tiefenunschärfe-Effekt links hinten.

Sanft geht das schaukelnde zweimastige Segelschiff am malerischen Strand eines frisch entdeckten Eilands vor Anker. Minuten später macht sich ein muskelbepackter Arbeiter daran, Bäume zu fällen, während sein waidmännischer Kollege mit der Flinte auf die Pirsch geht. Willkommen im wuseligen Aufbauspiel **Anno 1701**. PC Games war im März zu Gast bei Entwickler Related Designs in Mainz, um einer exklusiven Vorführung beizuwohnen.

Die Vorgeschichte

2,2 Millionen **Anno 1602**-Spieler, der Nachfolger **Anno 1503** rühmt sich, das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten in Deutschland zu sein – natürlich sind die Spieler, genau wie wir, mehr als gespannt, was wohl der Nachfolger **Anno 1701** bietet. Für Related Designs ist es das erste **Anno**-Projekt und dementsprechend eine große Herausforderung. Spieldesigner Dirk Riegert erzählt, „dass wir erst einmal fast zehn Monate lang die beiden Vorgänger intensiv gespielt und analysiert haben." Denn als oberstes Gebot stand ganz klar fest, dass trotz Entwicklerwechsel (die beiden Vorgänger stammen von Max Design aus Österreich) **Anno** typisch **Anno** bleiben sollte. Damit das gelingt, steht **Anno**-Erfinder Wilfried Reiter als permanenter Berater zur Seite. Seine Erfahrungen aus den beiden Vorgängerspielen schildert Ihnen der sympathische Österreicher im ausführlichen Interview auf den Seiten 36/37.

Leinen los

Nach kurzer Vorstellungsrunde im Besprechungsraum der Entwickler wollten wir natürlich live sehen, wie sich das neue **Anno** im frischen 3D-Gewand präsentiert. Also wurden flink die Jalousien runtergelassen und der Vorführ-PC angeschaltet. Gebannt blicken wir auf perfekt animiertes Wasser, auf dem das für das Spiel typische Schiff hin- und herschaukelt. Bevor es in Richtung der ersten Insel geht, dreht sich die Kamera um unser Seegefährt. Mit der brandneuen Engine kann der Spieler die Ansicht mittels gedrücktem Mausrad stufenlos drehen, zoomen und kippen. Alternativ zum stufenlosen Zoom gibt es auch drei vordefinierte Grade, die eine Ansicht von „hautnah" bis „über den Wolken" garantieren. Als sich das Schiff in Bewegung setzt, springt plötzlich Flippers Bruder aus dem Wasser. Der drollige Delfin begleitet uns eine Weile, bevor er wieder ins Meer

TÄTÄRAA Wer die Bedürfnisse seiner Untertanen zur Zufriedenheit stillt, bekommt Sonderbelobigungen, wie diesen putzigen Musikantenzug zu Gesicht.



HACKEPETER Sobald Sie eine Insel besiedelt haben, muss erst einmal Bauholz herangeschafft werden. Diese Aufgabe übernimmt dieser halbnackte Gesell.



DIE HÜTTE BRENNT Hin und wieder kommt es in Ihren Siedlungen zu Feuerausbrüchen. Die Bewohner zögern dann nicht, sondern eilen sofort mit Wasserkübeln herbei, um den Schaden so gering wie möglich zu halten. Ob es in späteren Zivilisationsstufen dafür ein spezielles Feuerwehrgebäude gibt , verrieten die Entwickler noch nicht.

abtaucht. „Der Spieler soll von Anfang an optisch belohnt werden.", erklärt uns Spieldesigner Dirk Riegert grinsend.

Entdeckungstour

War in den Vorgängern immer schon die gesamte Spielfläche einsehbar, verdeckt nun eine Art „Fog of War" in Form einer hübsch gezeichneten Seekarte das unbekannte Terrain. Dadurch kommt ein viel besseres Entdeckergefühl auf, wenn sich der Nebel Stück für Stück lichtet. Als die erste Insel ins Blickfeld rückt, fällt uns sofort eine weitere Neuerung auf. Bebaubare Küstenabschnitte sind jetzt in Form von langen Sandstränden gekennzeichnet. Somit weiß der Spieler sofort: „Hier kann ich mein erstes Kontor hinsetzen und mit der Besiedelung beginnen." Unbebaubare Küstenabschnitte zeichnen sich durch steile und zerklüftete Klippen aus. Auf größeren Inseln finden Sie mehrere solcher Landestellen vor. Als Spieler stehen Sie nun vor der ersten strategischen Entscheidung: Welcher Abschnitt ist der günstigste für eine erfolgreiche Besiedelung?

Vereinfachter Spielstart

Informationen über Ihr angepeiltes Zuhause lassen sich jetzt viel einfacher ablesen. Musste man im Vorgänger noch umständlich Scouts über das Terrain schicken, um Rohstoffquellen zu finden, zeigen nun animierte Icons genau an, was es auszubeuten gibt. Sobald Sie mit der Maus über ein solches Icon fahren, erscheint zusätzlich ein Tooltip, der Ihnen genau angibt, welche Menge des jeweiligen Rohstoffs dort zu holen ist. „Wir haben uns bemüht, **Anno 1701** viel einsteigerfreundlicher zu machen", so Dirk Riegert. Dazu zählt zum Beispiel auch der automatische Warentransport. Nachdem das Kontor steht, transferiert das Schiff alle Waren selbstständig ins Lager. Schon kann das Siedeln losgehen. In gewohnter Weise stellen Sie erst einmal die grundlegende Rohstoffbeschaffung sicher: Ein hübsch animierter Holzfäller geht seiner Arbeit nach. In der Nahansicht zeigt sich besonders schön, dass die Grafiker viel Wert auf Details legen. Im neuen **Anno** kommt beispielsweise Motion-Blending zum Einsatz, sodass die verschiedenen Animationen weich ineinander übergehen und nicht abgehackt wirken. Die Entwickler legen großen Wert darauf, schon allein durch das Verhalten der Figuren Feedback-Infos an den Spieler zu vermitteln: Wenn sich etwa besagter Waldschrat ins Grüne zum Schlafen hinlegt, wissen Sie, dass etwas nicht stimmt. Der standardmäßig aktivierte

Anno 1701 enthält eine komplett konfigurierbare Benutzeroberfläche. Der Anfänger wird dabei nicht überfordert.

Infomodus teilt Ihnen darüber hinaus anhand von animierten Icons über den Gebäuden mit, wenn beispielsweise das interne Lager voll ist oder ob gerade Waren produziert werden. Wer mag, kann diese Anzeige in den Spieloptionen deaktivieren. Generell ist die Steuerung und Menüansicht von **Anno 1701** voll konfigurierbar. Der große Interface-Block gehört endgültig der Vergangenheit an. Die ständig sichtbaren Elemente der grafischen Benutzeroberfläche sind auf ein Minimum reduziert. Als permanente Anzeigen dienen lediglich die Infoleiste und die Minikarte, die Sie übrigens auch automatisch einnorden können. Alle wichtigen Menüs erreichen Sie über zentrale Schaltflächen, die an der Minikarte angeordnet sind. Erst wenn Sie sich im Spiel weiterentwickeln, gelangen neue Menüelemente auf den Bildschirm. Dadurch ist es gerade für Einsteiger wesentlich einfacher, den Überblick zu bewahren. Profis können jederzeit Detailinformationen per Mausklick aufrufen. Die Bilanzanzeige offenbart in der einfachen Ansicht zunächst nur Gesamtvermögen und die aktuelle Finanzlage. Im Untermenü haben Sie Zugriff auf die zweite Informationsebene, auf der Sie jeden einzelnen Bilanzposten nach Ein- und Ausnahmen getrennt einsehen.

Komfortable Steuerng

Eingefleischte **Anno**-Spieler kennen sicherlich die Situation, wenn ein Produktionsgebäude wie der Holzfäller keinen Platz mehr im Lager hat und nun auf den nächsten Karren warten muss. Damit jetzt kein Frust aufkommt, spendierte Related Designs die neue Sofortabholungs-Funktion. Sie klicken auf das entsprechende Icon, schon macht sich der nächste freie Karren eilends auf den Weg, die Ware abzuholen. Damit die Wägelchen

INTERVIEW MIT BURKHART RATHEISER

„Anno 1701 nutzt bis zu 400 Shader-Effekte."

PC Games: Welche Engine kommt bei **Anno 1701** zum Einsatz?

Ratheiser: „Wir haben eine hauseigene Engine programmiert, die auf den Namen RD3D hört und alle neuesten Grafikkarten-Features unterstützt."

PC Games: Wie habt ihr die beeindruckenden Wassereffekte hinbekommen?

Ratheiser: „Wir arbeiten mit drei unterschiedlichen Techniken, um Meer-, Binnenseewasser und Flüsse zu rendern. Mithilfe von dynamischem Wasser, so genannten Dynamic Waves, erzeugen wir sehr eindrucksvolle Effekte für die Brandung oder bei dem sich brechenden Kielwasser. Außerdem interagieren ins Wasser fallende Objekte mit den Wellen. Damit das Wasser so realistisch wie möglich wirkt, setzen wir Normal Mapping und Parallax- oder Virtual Displacement Mapping ein. Ein echtes Highlight sind die Wasser-Refraktionen, damit stellen wir sich im oder unter dem Wasser befindliche Objekte korrekt dar. Man sieht das sehr schön, wenn zum Beispiel ein Schwan seinen Kopf eintaucht. Natürlich arbeiten wir auch mit Tricks: Einen Fluss stellen wir eigentlich nur mit einer flachen Plane dar, aber durch Einsatz von speziellen Shadern erzeugen wir einen glaubhaften Tiefeneffekt und stellen eine Fließrichtung dar."

PC Games: Wieviele Shader-Effekte nutzt ihr in **Anno 1701**?

Ratheiser: „Je nachdem, welche Rechnerleistung der Spieler nutzen kann, kommen bis zu 400 Shader-Effekte im Spiel zum Einsatz. Für Gebäude nutzen wir beispielsweise einen so genannten ‚Schön Shader', außerdem profitieren Gebäude von Normal Mapping und dem Einsatz von Specular Highlights.



BURKHART RATHEISER ist Managing Director bei Related Designs.

PC Games: Die Schatten, die Objekte werfen, wirken extrem weich, wie habt ihr das denn erreicht?

Ratheiser: „Die Schatten werden zunächst einmal korrekt zum Sonnenstand im Spiel berechnet. Wenn man die Karte dreht, kann man das sehr schön sehen. Dazu setzen wir Selfshadowing und Schatten-Filtering ein, damit die Schatten realistisch wirken, selbst auf dem Gras."

PC Games: Hardware ist ein gutes Stichwort – mit welcher Mindestkonfiguration rechnet ihr zum gegenwärtigen Zeitpunkt?

Ratheiser: „Aktuell gehen wir von einem 2,2 GHz-Prozessor aus, wichtig ist eine Grafikkarte, die zumindest Shader-1-Effekte darstellen kann und wenigstens 64 MByte Grafikspeicher hat. Wir setzen vier unterschiedliche Grafikprofile (Low bis Very High) im Spiel ein. Jedes Profil soll von Stufe zu Stufe wirklich besser aussehen, sprich mehr Effekte nutzen. Entscheidend für die grafische Darstellung ist die Füllrate der Grafikkarte. Wir möchten einfach erreichen, dass Spieler mit einer besseren Hardware auch wirklich bessere Effekte zu sehen bekommen und nicht nur höhere Auflösungen fahren können. Ob ein Spieler dabei nun eine Ati- oder Nvidia-Karte benutzt, ist unerheblich, da wir beide Grafikchips gleichermaßen im Spiel unterstützen."

PC Games: Auf welche dynamischen Effekte dürfen sich die Spieler freuen?

Ratheiser: „In **Anno 1701** kommen die verschiedensten Spezialeffekte zum Einsatz, dazu zählen Hitzeflimmern, Schockwellen, Glow-Effekte, adaptives Blooming, Motionblur-Effekte und Tiefenunschärfe."

PC Games: Stichwort SLI-Systeme und Mehrkernprozessortechnik – unterstützt **Anno 1701** diese Features ebenfalls?

Ratheiser: „Auf jeden Fall. Gerade bei der Vielzahl an Shader-Effekten können wir SLI-Systeme gut ausreizen. Bei der Mehrkernprozessortechnik arbeiten wir aktuell mit bis zu vier Threads, je einer für die Spiel-Engine, das Loading, den Sound und die 3D-Engine."

PC Games: Wie kann der Spieler sich sein **Anno** konfigurieren, was die Leistung angeht?

Ratheiser: „Das Spiel wird voll konfigurierbar sein, ermittelt jedoch für Einsteiger eine sinnvolle Default-Einstellung anhand einer Füllratenanalyse der jeweiligen Grafikkarte. Wer möchte, kann sich darüberhinaus natürlich in den Optionen austoben, um das Spiel optimal für seine Bedürfnisse anzupassen.

PC Games: All die genannten Features hören sich nach viel Arbeit an. Mit wievielen Programmierern arbeitet ihr?

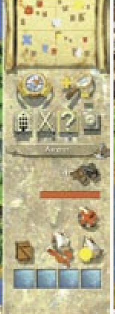
Ratheiser: „Insgesamt sind es 15 interne Programmierer, fünf davon sind für die Grafik zuständig."



ANGESIEDELT Schon in der ersten Zivilisationsstufe der Pioniere bietet **Anno 1701** jede Menge Hingucker, allem voran das neue Dorfzentrum.

Im Spiegel der Zeit: Anno von einst bis heute

Am deutlichsten sieht man die technische Entwicklung der Anno-Reihe, wenn man alle drei Spiele bildlich nebeneinander stellt.

Anno 1602
Schlichte Farben und riesengroße Menüflächen kennzeichnen das erste **Anno**-Spiel. Das gesamte Spielgebiet war auf der Minikarte oben rechts einsehbar. Ein angenehmer Spieleinstieg sorgte für ordentlich Motivation. Wenn man erst mal den Bogen mit den Produktionsketten raus hatte, ließ es sich in aller Gemütsruhe siedeln und spielen.



Anno 1503
Eine Fülle an Feature-Neuerungen sorgte bei altgedienten **Anno**-Fans teilweise für Unmut und machte Einsteigern das Leben schwer. Doch wer die Anfangsprobleme gemeistert hatte, kam im Prinzip überhaupt nicht mehr vom Monitor weg. Nur mit dem Mehrspielermodus wollte es nicht so recht vorangehen.



Anno 1701
Grafisch absolut auf der Höhe der Zeit, verspricht das neue **Anno** ein wahres Feuerwerk an Effekten. Das Team setzt konsequent auf die Stärken der Serie, bringt eine Vielzahl einsteigerfreundlicher Neuerungen ein und mit neuen Ideen frischen Wind ins Spiel. Und: Es gibt diesmal definitiv einen Mehrspielermodus.

schnell von A nach B gelangen, ist natürlich ein Straßennetz nötig, an das die einzelnen Häuschen anzubinden sind. Doch die fitzelige manuelle Anbindung aus den Vorgängern ist passé – Sie führen die geplante Straße per Mausbewegung am Gebäude vorbei und schwupp übernimmt das Spiel automatisch den Anschluss. Auch die Abrissfunktion gestaltet sich intelligent: Sie aktivieren den Abrissmodus mit der Maus über dem gewünschten Objekt – das Spiel entfernt nun ausschließlich diese Objekte, wenn Sie einen Mausrahmen ziehen. So sind großflächige Rodungen kinderleicht zu erledigen.

Auch beim Bauen gibt es sinnvolle Verbesserungen, etwa den Pipettenmodus. Wie beim Abriss aktivieren Sie die Pipette mit der Maus über dem gewünschten Objekt. Jetzt lässt sich das gewünschte Gebäude duplizieren, ohne dass Sie jedes Mal erneut das Baumenü aufrufen.

Anno-Spezialisten dürfen sich über ein optionales Rechtsklickmenü freuen, das Sie überall auf der Karte aufrufen können. Dieses Radialmenü bietet Ihnen Zugriff auf die am häufigsten benötigten Gebäude und Anzeigen.

Bedürfnisbefriedigung

Sobald die erste Siedlung steht, wollen die Einwohner natürlich auch versorgt sein. Neben bekannten Warenbedürfnissen wie Wolle, Holz und Nahrung, gibt es jetzt auch soziale Bedürfnisse wie beispielsweise Gemeinschaft. Dafür errichten Sie das neu integrierte Dorfzentrum. Hier zeigen die Einwohner offen, was sie von Ihrer Herrschaft halten. Das Gebäude verändert sein Aussehen, je weiter Sie in den fünf bekannten Zivilisationsstufen (Pionier, Siedler, Bürger, Kaufleute, Aristokraten) voranschreiten. Dazu bietet **Anno 1701** eine Fülle an nett anzuschauenden Sonderbelobigungen. Zufriedene Einwohner sorgen für Nachwuchs, spielende Kinder rennen durch die Straßen, Paare küssen sich und wer alles richtig gut macht, kommt in den Genuss eines Musikantenzuges, der sein Zelt auf dem Dorfplatz aufschlägt. Keine Frage, die **Anno**-Welt ist lebendiger als je zuvor. Das zeigen auch die vielen Details in der Inselgestaltung. Vogelschwärme durchziehen das Land, Schwäne dümpeln auf Teichen umher und in der Wildnis der nord- und südländisch gestalteten Inseln streifen dutzende der unterschiedlichsten Tierarten umher. Vom kleinen Fuchs bis zum ausgewachsenen Elefanten ist alles dabei. (sw)

STEFAN WEISS



*Einfach schön anzuschauen – **Anno 1701** besitzt eine unglaublich faszinierende Grafik. Auch die spielerischen Verbesserungen, die wir bislang zu sehen bekamen, zeigen, dass Related Designs auf dem besten Weg ist, einen mehr als würdigen Nachfolger zu **Anno 1503** zu produzieren. Wir freuen uns drauf.*

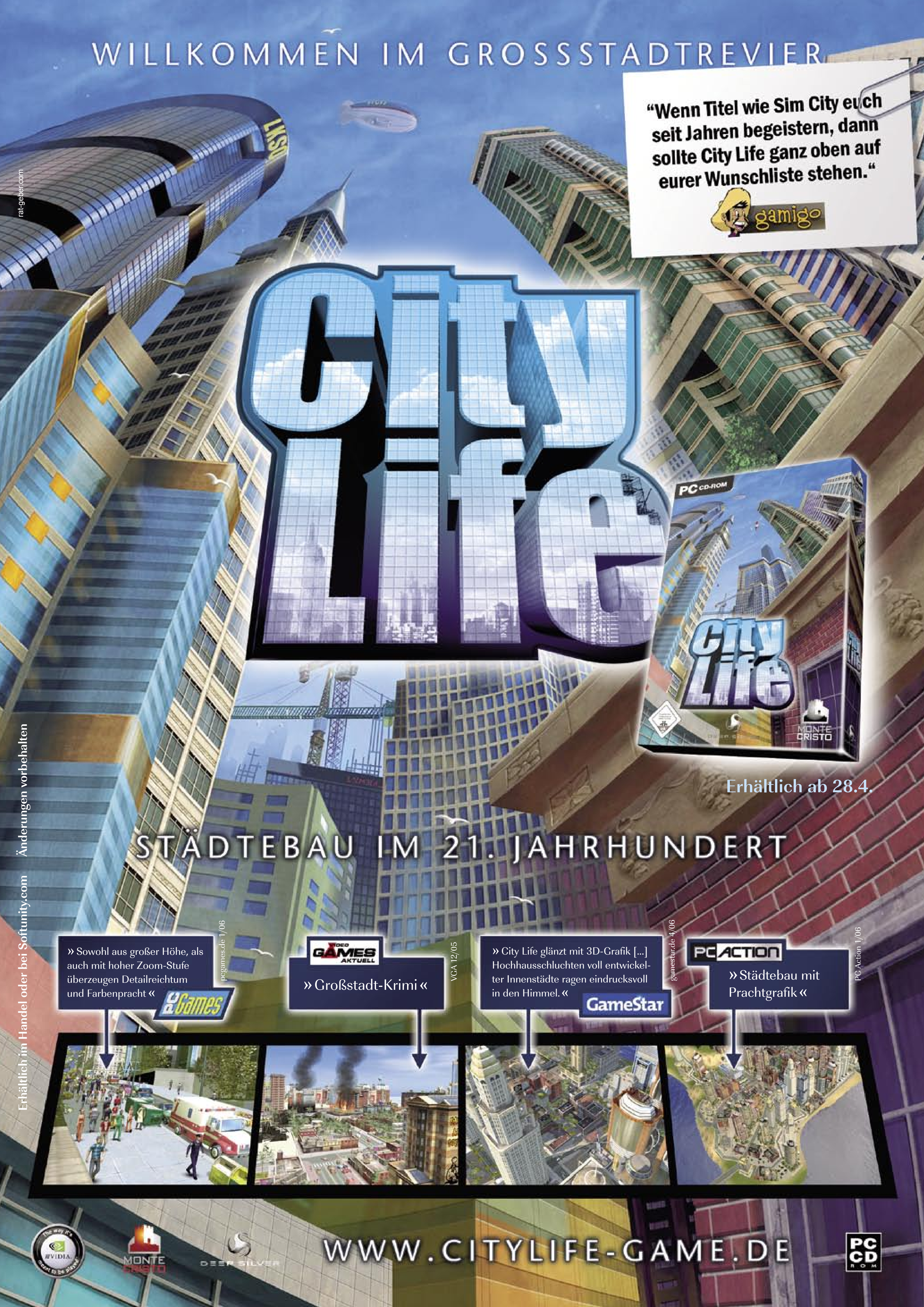
Entwickler: Related Designs
Anbieter: Sunflowers
Termin: 4. Quartal 2006



MALSTUNDE Sämtliche Figuren und Gebäude werden zunächst anhand von handgemalten Konzeptzeichnungen entworfen, bevor sie den Weg ins Spiel finden.



HÄUSLEBAU Bereits die kleinen Holzhütten der ersten Zivilisationsstufe sehen richtig schmuck aus.



WILLKOMMEN IM GROSSSTADTREVIER
"Wenn Titel wie Sim City euch seit Jahren begeistern, dann sollte City Life ganz oben auf eurer Wunschliste stehen."
gamigo
City Life
PC CD-ROM
City Life
MONTE CRISTO
Erhältlich ab 28.4.
STÄDTEBAU IM 21. JAHRHUNDERT
» Sowohl aus großer Höhe, als auch mit hoher Zoom-Stufe überzeugen Detailreichtum und Farbenpracht «
PC Games
pcgames.de 1/06
Video Games Aktuell
» Großstadt-Krimi «
VGA 12/05
» City Life glänzt mit 3D-Grafik [...] Hochhausschluchten voll entwickelter Innenstädte ragen eindrucksvoll in den Himmel. «
GameStar
gamestar.de 4/06
PC ACTION
» Städtebau mit Prachtgrafik «
PC Action 1/06
WWW.CITYLIFE-GAME.DE
NVIDIA
MONTE CRISTO
DEEP SILVER
PC CD ROM
Erhältlich im Handel oder bei Softunity.com
Änderungen vorbehalten
rat-geber.com



Inselschönheiten

Related Designs spendiert Anno 1701 die hauseigene Engine RD3D, die alle technischen Raffinessen aktueller Grafikkarten ausreizt und mit zahlreichen Effekten glänzt.

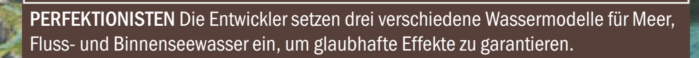


HALALI Wild ist eine der ersten Nahrungsgrundlagen – Sie stellen dafür einen Jäger an.

WEITSICHT

Die dargestellte Ansicht der gesamten Insel soll tatsächlich im fertigen Spiel so möglich sein. Die Engine nutzt eine Vielzahl unterschiedlicher Shader- und Grafik-Effekte. Darüber hinaus gibt es viele Details zu entdecken. Wir zeigen Ihnen, was **Anno 1701** alles bietet.

SCHATTIG Dank Selfshadowing stellt **Anno** sehr weiche Schatten dar, selbst auf Gras.



PERFEKTIONISTEN Die Entwickler setzen drei verschiedene Wassermodelle für Meer, Fluss- und Binnenseewasser ein, um glaubhafte Effekte zu garantieren.

HIN-GUCKER Jeder Inseltyp besitzt charakteristische Objekte, wie die Steinkreise auf Nordinseln.

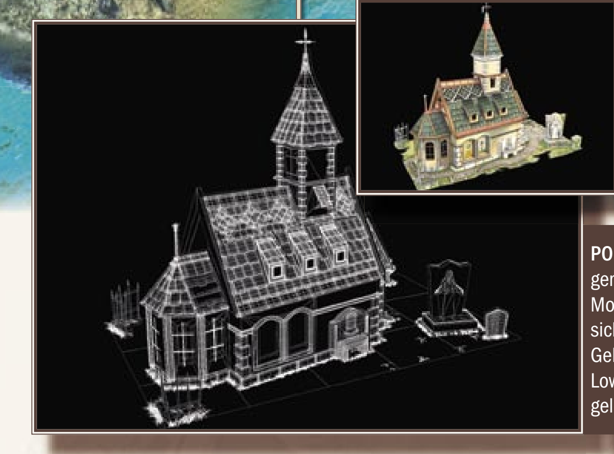


MITTELPUNKT Im Dorfzentrum beobachten Sie Ihre Einwohner und erfahren dabei, ob die mit Ihrer Führung zufrieden sind.



GEBÄUDEDARSTELLUNG Bei den Hausmodellen kommen Gebäude-Normal-Mapping, Bloom-Effekte und der so genannte „Schönshader“ zum Einsatz.

UNSCHARF In dieser Perspektive ist besonders schön die Tiefenunschärfe sichtbar, die für mehr Räumlichkeit sorgt.



POLYGONE Anhand so genannter High-Poly-Modelle berechnen sich die Texturen für die Gebäude, die später auf Low-Poly-Drahtgitter gelegt werden.



ZUSATZEFFEKTE Hitzeflimmern, Glow-Effekte und Environmental Mapping sorgen für den richtigen Schliff am Gebäudelook.



Die Macher von Anno – vor Ort bei Related Designs

Die Entwicklung von Anno 1701 ist mit über 100 Mitarbeitern das wohl aufwändigste Spieleprojekt in Deutschland.



Schneetreiben auf den Straßen, Autobahnstaus, frostige Kälte – Zustände, bei denen man besser im warmen Heim hocken bleibt. Doch die Verlockung, die uns nach Mainz zog, war doch zu groß: Eine exklusive Präsentation von **Anno 1701** für PC Games! Also packten wir Redakteur, Kameramann und Praktikant ins Dienstauto, um für Sie erste Spieleindrücke zu sammeln.

Alles im Griff

Nach der Präsentation stand eins fest: Die Entwickler von Related Designs legen sich mächtig ins Zeug, um einen mehr als würdigen Nachfolger von **Anno 1503** zu präsentieren. Die Zahlen sprechen für sich: Ein über 40 Mann starkes, internes Kernteam arbeitet derzeit an **Anno 1701**. Dazu kommen jede Menge externe Kräfte, wie beispielsweise Concept-Artists, Grafiker, Soundprogrammierer. „Insgesamt sind mehr als 100 Menschen am **Anno**-Projekt beteiligt", berichtet uns Oliver Staude-Müller, der für das Projektmanagement verantwortlich ist. Bei einem Vorhaben dieser Größenordnung ist eine funktionierende Kommunikation sehr wichtig, zumal Spieleproduktionen in der heutigen Dimension sehr komplex, dynamisch und unsicher einzustufen sind. Projektmanager Staude-Müller ist darum sehr froh, auf ein so genanntes Digitales Dialogsystem zurückgreifen zu können. Darunter darf man sich eine Art digitalen Tech-Tree vorstellen, in dem alle Bereiche des Spielprojekts transparent dargestellt sind. Alle Beteiligten, ob Publisher oder Entwickler, können darauf zugreifen und den aktuellen Stand der Entwicklung checken. Jeder Mitarbeiter sieht sein aktuelles Arbeitspensum und vor allem, bis wann der entsprechenden Abschnitt fertig sein muss. Eine solche Arbeitsweise ist für deutsche Spieleprojekte bislang eher unüblich, aber aufgrund der immer höher steigenden Ansprüche seitens der Spieler (und damit also der Käufer) unentbehrlich. Oliver Staude-Müller vergleicht das mit dem Filmbusiness, in dem ein solches Vorgehen gang und gäbe ist. „Anders kann man ein so großes Projekt auch gar nicht mehr vernünftig durchführen", ist er überzeugt.

Qualitätsanspruch

Anno 1701 soll ein qualitativ hochwertiges Produkt werden, aus diesem Grund war es für die Entwickler sehr wichtig, schon früh mit einer spielbaren Version arbeiten zu können. „**Anno** ist seit über 15 Monaten schon voll spielbar", betont Spieldesigner Dirk Riegert im Gespräch. Alle drei Monate wird eine so genannte Milestone-Version auf Herz und Nieren getestet. Falls bestimmte Detailabschnitte (beispielsweise die Spielbarkeit des Tutorials) es erforderlich machen, setzen die Entwickler Tests mit entsprechenden Mini-Milestones an.

Die Entwicklung von **Anno 1701** erfolgt sehr nahe an den Wünschen der Spieler. Darum veranstalten sowohl die Entwickler als auch Publisher Sunflowers regelmäßig Tests mit verschiedenen Spielergruppen. „Von der Hausfrau bis zum Profispieler ist alles dabei", berichtet Dirk Riegert. Nur so lassen sich Schwächen am Spiel effektiv ausmerzen und Stärken verbessern. Nach allem, was wir bei unserem Studiobesuch gesehen haben, sind die Entwickler mit dieser Art Projektarbeit auf dem richtigen Weg. Obwohl **Anno 1701** noch nicht mal den Beta-Status erreicht hat, wirkt es viel ausgereifter als so manch angeblich fertiges Produkt. (sw)



„Das Spielkonzept von Anno spricht durchweg alle Altersklassen an."

WILFRIED REITER hob die **Anno**-Serie aus der Taufe.

„In Anno 1503 wollten wir einfach zu viele Features reinpacken."

Anno-Erfinder Wilfried Reiter im Interview

Während unseres Studiobesuches in Mainz gesellte sich auch der **Anno**-Erfinder Wilfried Reiter, der extra aus dem verschneiten Österreich angereist kam, zur gemütlichen Runde. Keine Frage, dass wir die Gelegenheit nutzten, ihn im Interview ein wenig aus dem **Anno**-Nähkästchen plaudern zu lassen. Lesen Sie, wie die Spielserie zustande kam.

PC Games: Wie ist es damals zu **Anno 1602** gekommen? War das allein deine Idee?

Reiter: „Man kann sagen, dass **Anno** fast spontan entstanden ist. Eigentlich hatten wir mit zwei Leuten daran gearbeitet, eine klassische Handels-Simulation zu entwerfen. Dabei haben wir anfangs lediglich mit Handelskarten gearbeitet. Dann probierten wir irgendwann mit einer Isometrieansicht herum und merkten, dass es viel lustiger und spannender ist, aus dieser Ansicht zu spielen, um sich die kleinen Städtchen anzuschauen. Das eigentliche Spiel entwickelte sich daraufhin Stück für Stück, das ging eigentlich alles sehr schnell. Innerhalb von einem Dreivierteljahr kristallisierte sich die Kernspielmechanik heraus, die auch dem aktuellen **Anno** zugrunde liegt."

PC Games: Wie viele Leute waren schlussendlich an **Anno 1602** beteiligt?

Reiter: „Wir haben mit zwei Leuten angefangen und das Team nachher auf insgesamt vier Mitarbeiter aufgestockt. Damals benötigten wir lediglich einen Grafiker für das komplette Spiel!"

PC Games: Ist die Entwicklung von **Anno 1503** dann noch mit der des Vorgängers zu vergleichen gewesen?

Reiter: „Nein, für **Anno 1503** konnten wir ja schon auf eine bewährte Spielmechanik zurückgreifen. Jetzt sollten neue Dinge hinzukommen, wie beispielsweise Höhenstufen. Alles musste detaillierter und realistischer ausschauen. Die Entwicklung des Spiels selbst war ähnlich wie bei **Anno 1602**: Es gab noch keine feste konzeptionelle Vorplanung auf dem Reißbrett oder ähnliches, wie wir es jetzt etwa bei **Anno 1701** umgesetzt haben."

PC Games: Wo lagen die Schwierigkeiten bei der Entwicklung der beiden Vorgänger? Gerade **Anno 1503** ist ja ein sehr komplexes Spiel.

Reiter: „**Anno 1602** ist eigentlich recht reibungslos gelaufen, da es ein kleines übersichtliches Projekt mit nur wenigen Leuten war. Bei **Anno 1503** hatten wir das Problem, einfach zu viele Features ins Spiel reinpacken zu wollen, die wir aber letztendlich nicht bis ins kleinste Detail zu unserer vollsten Zufriedenheit umsetzen konnten. Das Team bestand dabei im Durchschnitt aus etwa sieben Leuten. Das war – im Nachhinein betrachtet – für die Größe des Projektes einfach zu klein. Das ist mit ein Grund, warum wir an **Anno 1503** vier Jahre lang gearbeitet haben."

PC Games: Was macht aus deiner Sicht die **Anno**-Spielserie so einzigartig?

Reiter: „Es sind insgesamt viele kleine Details, die den Reiz von **Anno** ausmachen. Ich würde aber sagen, dass es drei Kernelemente sind, die den großen Erfolg von **Anno** ermöglichten. Als Erstes ist es die große Freiheit im Spiel. Du bekommst keinen Weg aufgezwungen, kannst kreativ sein und deine Städte entsprechend gestalten. Du kannst eigene Lösungen entwickeln. Das Schöne dabei ist: Jeder spielt **Anno** anders. Zum Zweiten kommt die weitgehende Gewaltfreiheit bei den Spielern sehr gut an. Man muss sich vor nichts fürchten oder einer Bedrohung erwehren. Das Spielkonzept spricht durchweg alle Altersklassen und auch weibliche Spieler an, was wir übrigens sehr begrüßen. Als dritte Säule steht die emotionale Bindung, die man im Laufe des Spiels für sein Volk entwickelt. Der Spieler bekommt ein Verantwortungsgefühl für seine Bevölkerung. Wenn diese zum Beispiel Hunger leidet und unzufrieden ist, spornt einen das an, sich um die Missstände zu kümmern, damit das Volk glücklich und zufrieden ist."

PC Games: **Anno 1701** wird ja nicht mehr von der ursprünglichen Mannschaft Max Design entwickelt. Welche Rolle übernimmst du jetzt bei der Spielentwicklung?

Reiter: „In erster Linie nehme ich eine allgemeine Beraterrolle im Spieldesign wahr. Immer wenn es darum geht, in welche Richtung wir das Spiel weiterführen wollen, fließt natürlich meine Erfahrung aus den beiden Vorgängertiteln mit ein. Darum bin ich in der Regel bei allen wichtigen Meetings anwesend und helfe bei der Entscheidungsfindung. Daneben habe ich auch noch ganz konkrete Aufgaben im Projekt selber: So beschäftige ich mich derzeit hauptsächlich damit, sämtliche Spielwerte auszubalancieren. Dazu zählen Fragen der Gebäudekosten oder wie sich die Steuerhöhe auf die Zufriedenheit der Bürger auswirkt und so weiter."



GUTE ALTE ZEIT Mit dieser schlichten Optik fing mit **Anno 1602** alles an. Das fesselnde Spielprinzip vom Entdecken und Besiedeln von Inseln sorgte für viele durchspielte Nächte.



DAUERBRENNER Anno 1503 wurde gegenüber dem Vorgänger schöner, aber auch komplexer. Lediglich der hohe Schwierigkeitsgrad sorgte für Frust bei Fans.



GRÜSSE VON FLIPPER Wenn Sie mit Ihrem **Anno**-Schiff über das Spielmeer schippern, kommt es schon mal vor, dass ein bestens animierter Delfin Sie ein Stück weit begleitet.



„Du bekommst in Anno keinen Weg aufgezwungen."



SCHWERGEWICHT Auf Seiten der World Forces steuern Sie unter anderem den mächtigen Challenger-Panzer.

War on Terror

Knallbunte Action, taktische Entscheidungen und spannende Einsätze, die Sie um die ganze Welt führen: Willkommen auf dem modernen Schlachtfeld!

„Keine Macht dem Terror", ist ein von US-Präsident George W. Bush gern benutztes Statement unserer Tage. Auch im Szenario von Digital Realitys **War on Terror** geht es um internationale Krisenkonflikte in naher Zukunft. PC Games hat in einer fast fertigen Version des Spiels einen ausführlichen Ausflug auf die Schlachtfelder rund um den Globus unternommen.

Düstere Aussichten

Wir schreiben das Jahr 2008. Die Volksrepublik China marschiert in Nordkorea ein, eine internationale, NATO-orientierte Armee namens WOFOR (World Forces) setzt sich mit Terroristenzellen in aller Herren Länder auseinander und als abgespaltene Zelle der Terrorgruppe des so genannten Ordens sorgen Sie mit Guerrilla-Taktiken und Anschlägen für Furcht und Schrecken in der Welt. Keine Frage, für zart besaitete Gemüter ist das Echtzeit-Taktik-Spiel **War on Terror** nicht unbedingt geeignet. Wer etwa mit der Kampagne der World Forces beginnt, findet sich sogleich an Schauplätzen wie dem irakischen Basra wieder, wo an Gebäuden große Plakate zu sehen sind, die schon täuschend echt an einen gewissen Herrn namens Saddam Hussein erinnern.

Die drei Kampagnen (World Forces, Orden und China) umfassen je acht recht anspruchsvolle Missionen. Zu Beginn verfügen Sie nur über eine Hand voll Soldaten, mit denen Sie in die Schlacht ziehen. Sie bauen nicht auf den Levelkarten, sondern erobern strategisch wichtige Flaggenpunkte. Dort fordern Sie Nachschub an. Ihre Truppen bezahlen Sie mit Missionspunkten. Jedes Szenario besitzt dafür Haupt-, Bonus- und versteckte Sonderziele. Sobald diese erfüllt sind, bekommen Sie die Punkte gutgeschrieben. Doch Vorsicht – simples Verheizen der Einheiten führt garantiert nicht zum Erfolg. Denn erstens halten Sie besser mit Ihren Punkten Haus und zweitens sind Ihre Einheiten viel zu wertvoll, da sie Erfahrung sammeln. Mit jeder Stufe verbessern sich die Truppen, richten größere Schäden an oder halten mehr aus. Die aktuelle Erfahrungsstufe spiegelt sich im Armee-Pool wider, auf den Sie vor jeder Mission zugreifen, um Ihre Einsatztruppe zusammenzustellen. Jede Einheit besitzt aktive (die setzt der Spieler manuell ein) und passive (diese benutzt die Einheit automatisch) Spezialfähigkeiten. Der Challenger-Panzer kann zum Beispiel ein Nebelfeld zur Tarnung erzeugen, während der Demoman der WOFOR Minen legt oder entschärft.

Grafik hui, Spiel ...?

Die Walker-Engine von **War on Terror** wartet mit unglaublich detaillierten Fahrzeugmodellen auf, die schon sehr nahe am Fotorealismus sind. Jede kleinste Schraube und Niete, beispielsweise an einem Apache-Helikopter, lässt sich in der stufenlos dreh- und zoombaren Kamerasicht begutachten. Heiße Luft, die aus dem Rotorabzug entweicht, flimmert dabei realistisch. Die einsehbaren Cockpits sind allerdings leer dargestellt. Explosionen gibt es am laufenden Band in knallbunten Farben zu erleben – da wackelt schon mal das Monitorbild. Die Kämpfe tragen Sie auf realistisch nachgebildeten Schauplätzen aus. Höhepunkte sind zum Beispiel der Eiffelturm in Paris oder das Brandenburger Tor, das man auf den ersten Blick wiedererkennt.

Obwohl aus technischer Sicht schon alles in Butter ist und auch die Kampagnen fertig designt sind, lässt der Test noch auf sich warten. Denn gerade bei den für ein Taktik-Spiel wichtigen Stützen Wegfindung und Gegner-KI sind die Entwickler noch ein Stück weit vom Optimum entfernt. Bis zum Veröffentlichungstermin werkelt man noch fleißig und bessert nach. Wenn alles klappt, legt Ihnen vielleicht der Osterhase das äußerst lecker anzusehende Taktik-Ei ins Nest. (sw)



LEBENSECHT Jetzt fehlt nur noch, dass Kanzlerin Angie ins Bild stapft – und die Illusion von Berlin ist perfekt.



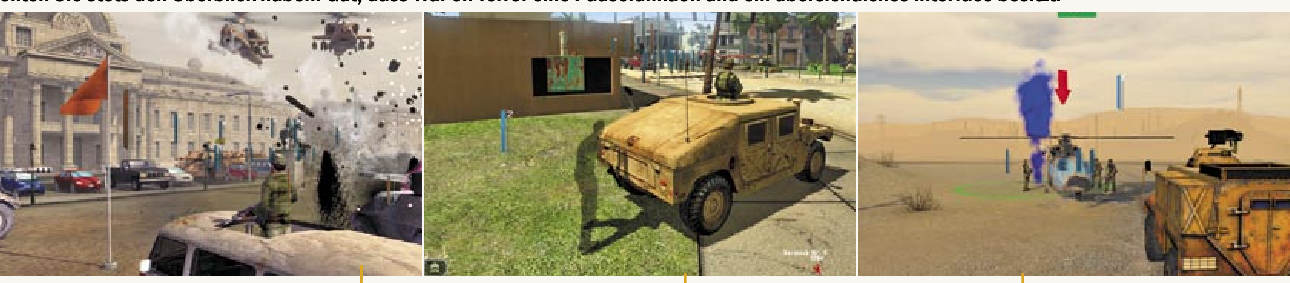
GEFEUERT Im Einsatz präsentieren sich die Panzerabwehrwaffen mit hübschen Rauch- und Hitze-Effekten.



ORIENTALISCH Die Schauplätze sind, wie dieser Baser, mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt.

Alles im Griff – die wichtigsten Bedienungselemente in War on Terror

Ob es um den Einheitennachschub, das aktuelle Missionsziel oder den richtigen Einsatz der vielen Spezialfähigkeiten geht – als Truppenkommandant sollten Sie stets den Überblick haben. Gut, dass War on Terror eine Pausefunktion und ein übersichtliches Interface besitzt.



Schaltzentrale Interface

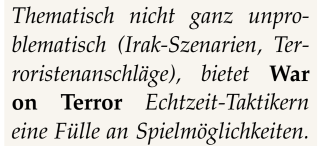
1 – Damit Sie in einer Mission auf Nachschub zurückgreifen können, gilt es, zunächst Flaggenpunkte einzunehmen, die in der Regel gut bewacht sind.

2 – Spezialfähigkeiten wählen Sie über das untere Menü aus. Oben im Bild befestigt eine getarnte (passive Fähigkeit) Einheit einen Sprengsatz (aktive Fähigkeit) an einem gegnerischen Fahrzeug.

3 – Missionsziele sind sowohl auf der jeweiligen Karte als auch auf der Minikarte deutlich gekennzeichnet, sodass Sie immer wissen, wo es lang geht.



STEFAN WEISS



Thematisch nicht ganz unproblematisch (Irak-Szenarien, Terroristenanschläge), bietet **War on Terror** *Echtzeit-Taktikern eine Fülle an Spielmöglichkeiten. Vor allem die vielen Spezialfertigkeiten der Einheiten laden zum Experimentieren ein. Wenn die Entwickler jetzt noch ein sauberes Feintuning abliefern ...*

Entwickler: Digital Reality
Anbieter: Deep Silver/Monte Christo
Termin: April 2006



▲ **DOPPELT HÄLT BESSER** Tequila schwört auf seine beiden Pistolen. Damit nimmt er es sogar mit einer Gegner-Übermacht auf.

▼ **CHINAKRACHER** Bei seinen Ermittlungen in Hongkong gerät Inspektor Tequila zwischen die Fronten von zwei verfeindeten Triaden.

ZERSTÖRUNGSWAHN Mauern und Säulen halten dem Kugelhagel nicht ewig stand und fangen mit der Zeit an zu bröckeln.

HOLLYWOOD-STAR Das Aussehen von Inspektor Tequila ist dem Schauspieler Chow Yun-Fat nachempfunden.

▲ **IT'S TEQUILA TIME** Die Zeitlupenfunktion ermöglicht ähnlich wie bei **Max Payne 2** spektakuläre Hechtsprünge.

▼ **TYPISCH JOHN WOO** Die knallharten Kampfszenen tragen die unverkennbare Handschrift des Hollywood-Regisseurs.

SPERRSTUNDE Statt Tequila gibt es an dieser Bar blaue Bohnen. Dank der Spezialmanöver steigen die Überlebenschancen des Hauptcharakters.

BLOSS KEINE HEKTIK Ein Vorteil der Zeitlupe: Sie können bequem Kugeln ausweichen und gleichzeitig auf den Gegner schießen.

Stranglehold

In Max Payne 2 fühlten Sie sich wie der Protagonist eines John-Woo-Films - in Stranglehold sind Sie es! Denn der Action-Experte mischt jetzt auch am PC mit.

Ärger im Revier

Bislang ist bekannt, dass Inspektor Tequila in Hongkong und Chicago auf Verbrecherjagd geht.

JURASSIC PARK Kinoatmosphäre versprüht dieser Level in einem Chicagoer Museum.

RUSHHOUR Im abendlichen Berufsverkehr kommt es zu wilden Autoverfolgungsjagden.

SLUM Im heruntergekommenen Hafenviertel Hongkongs lauern Ihnen Gangster auf.

Hollywood-Koryphäe John Woo geht fremd: Erstmals führt der Macher von **Mission: Impossible 2** und **Im Körper des Feindes** nicht bei einer Leinwandproduktion, sondern bei einem Computerspiel Regie. **Stranglehold** (übersetzt „Würgegriff") setzt die Story um den skrupellosen Polizisten Tequila aus dem Action-Streifen **Hard Boiled** fort. Russische Gangster haben Tequilas Ex-Frau verschleppt und drohen mit ihrer Ermordung. Dumm gelaufen, denn jetzt ist der Cop, dessen Aussehen dem Schauspieler ChowYun-Fat nachempfunden ist, richtig sauer und bläst zum privaten Rachefeldzug, den Sie aus der Verfolgerperspektive hautnah miterleben.

Dass John Woo Seite an Seite mit den Chicagoer Midway Studios (**Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**) arbeitet, merkt man sofort den knallhart inszenierten Kampfszenen an, die sich nicht vor millionenschweren Hollywood-Produktionen wie **The Matrix** oder **Kill Bill** verstecken brauchen. So rutscht unser Held in einer Szene mit zwei fetten Knarren in den Händen das Treppengeländer hinab und erledigt dabei mal eben drei finstere Mafiosi. In einer anderen Situation schwingt der Held an einem Kronleuchter hängend durchs Zimmer und verteilt schmerzhafte Fußtritte an seine Widersacher. Selbstverständlich darf bei solch stylischen Stunt-Einlagen die John-Woo-typische Zeitlupe nicht fehlen, dank der Sie – **Max Payne 2** lässt grüßen – im Flug Kugeln ausweichen oder stressfrei Gegner anvisieren. In **Stranglehold** nennt man dieses Feature übrigens nicht Bullet, sondern Tequila Time. Na dann, prost! Besonders coole Manöver werden mit Bonuspunkten belohnt. Ist der Balken gefüllt, geht Tequila für wenige Sekunden ab wie Fußballgott Ronaldinho im gegnerischen Strafraum: Der Cop wirbelt durch die Luft und eliminiert gleich zehn Typen auf einen Schlag.

Und wer macht sauber?

Klar geht bei solchen Schießereien eine Menge zu Bruch. In **Stranglehold** bleibt es aber nicht wie in vielen anderen Genre-Vertretern bei splitternden Schaufenstern. Hier lassen sich die Levels fast nach Belieben „umdekorieren" – was gravierende Auswirkungen auf das Gameplay hat. Nur weil Sie im Kugelhagel hinter einer Säule Schutz finden, sollten Sie sich noch lange nicht in Sicherheit wiegen. Denn im Kugelhagel beginnt die vermeintliche Deckung allmählich zu bröckeln – bis Sie schließlich hinter einer Ruine stehen. Natürlich lässt sich die zerstörbare Umgebung auch zum eigenen Vorteil nutzen. Erspähen Sie etwa durch einen Spalt in der Holzdecke einen Gegner, ballern Sie ihm einfach das Parkett unter den Füßen weg. Auf diese Art und Weise legen Sie auch neue Levelabschnitte oder alternative Lösungswege frei. Da im Hintergrund die Havok-Technik arbeitet, fallen alle Objekte physikalisch korrekt zu Boden. Wir können Ihnen schon jetzt verraten: Es stürzt eine Menge um Sie herum ein! Ein automatisches Ausweichsystem sorgt dafür, dass Sie nirgendwo hängen bleiben. Versperrt etwa eine Metallstange Tequila den Weg, schwingt er sich elegant drüber. Die beiden aufwändig nachgebildeten Hauptschauplätze Chicago und Hongkong erkunden Sie übrigens nicht nur zu Fuß. Per Auto, Boot oder Motorrad liefern Sie sich **Grand Theft Auto**-kompatible Verfolgungsjagden. Ob Sie wie bei der Konkurrenz jederzeit in Fahrzeuge steigen dürfen, ist noch nicht bekannt. Eines steht aber schon fest: Wenn **Stranglehold** Ende dieses Jahres erscheint, mischt es zumindest optisch in der ersten Liga der Action-Adventures mit. Eine modifizierte Version der Unreal Engine 3 sorgt für einen extrem authentischen Look mit vielen haarklein ausgefeilten Details.

BENJAMIN BEZOLD

*Ich bin gespannt, ob sich die Umgebung tatsächlich so stark zerstören lässt wie angekündigt. Doch selbst wenn nur ein paar Objekte im Kugelhagel zerbröseln, läuft **Stranglehold** ganz weit oben auf meiner „Unbedingt haben will"-Liste ein. Denn nach **Max Payne 2** steht endlich mal wieder ein richtig cooler Action-Kracher ins Haus.*

Entwickler: Midway Chicago
Anbieter: Midway
Termin: Winter 2006



TAKTISCH Die actionbetonten Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe waren immer das **Guild Wars**-Herzstück. In **Factions** verschmelzen sie noch stärker mit dem Rollenspielpart.

Guild Wars Factions

Es ist kein Guild Wars 2, aber auch kein Add-on: Factions bietet frische Missionstypen und eine Kampagne sowie zwei neue Klassen – genug für einen Hit!

TODESENGEL

Hohes Tempo und kräftiger Nahkampfschaden zeichnen die Assassinen aus. Damit ist diese Lady eine ernste Gefahr für feindliche Heiler und Zauberer.



Bevor Verwirrung entsteht: **Guild Wars Factions** ist ein eigenständiges Spiel und nicht etwa ein simples Add-on. Arena Net plant, pro Jahr zwei neue Kampagnen im Stil von **Factions** zu veröffentlichen. So soll sich die Welt aus dem ursprünglichen **Guild Wars** erweitern, ohne jedoch die Spieler zum Kauf zu zwingen. Wir haben den Online-Kracher bei einer Präsentation in München angespielt.

Mal was anderes

Auf den ersten Blick setzt **Guild Wars Factions** auf ähnliche Tugenden wie das erste **Guild Wars**. Wer's noch nicht kennt oder seine Erinnerung auffrischen will: Wie in einem klassischen Online-Rollenspiel wählen Sie aus verschiedenen Klassen, verhauen Monster, lösen Quests und folgen einer Story. In Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen (kurz: PvP) ist Teamfähigkeit gefragt: Nur wer seine Klasse in- und auswendig kennt, mit Skills experimentiert und die richtige Taktik parat hat, gewinnt in den Turnieren – bis hin zur Weltmeisterschaft. Doch **Guild Wars** ist eben kein typisches Online-Rollenspiel: Anstatt dem Spieler viel Zeit abzuverlangen, um Erfahrungspunkte und Ausrüstungegenstände zu „farmen", geht es allein um das eigene Können.

Frische Ideen

„**Factions** ist nicht einfach mehr vom Alten, sondern etwas wirklich Neues!", stellt Jeff Strain, Programmierer bei Arena Net, entschlossen fest. Er hat Recht: **Factions** spielt auf dem asiatisch angehauchten Kontinent Cantha. Dort herrscht Krieg zwischen den Völkern der Luxons und der Kurzicks – natürlich mit Folgen: Die Spieler organisieren sich nicht länger nur in Gilden, sondern auch in Allianzen. Diese sind ein Zusammenschluss von Gilden und ordnen sich einer der zwei verfeindeten Fraktionen zu. So kämpfen die Spieler nicht nur um Ruhm und Ehre, sondern auch um Fraktionspunkte. Wer genügend davon sammelt, kann vom Feind besetzte Gebiete für die eigene Fraktion einnehmen. Das klingt nicht nur wie ein Strategiespiel, sondern sieht auch so aus: Auf der Übersichtskarte verlaufen wie bei **Risiko** die Grenzen der Gebiete, farblich der dominierenden Fraktion zugeordnet. Jeden Tag werden Punkte ausgezählt, Grenzen verschoben und Gebiete eingenommen oder abgegeben. Wer neue Städte erobert, darf sich über exklusive Missionen, Händler und Quests freuen. Das Gute daran: Um an Fraktionspunkte zu kommen, gibt es mehr zu tun als „nur" PvP-Kämpfe.

INTERVIEW MIT JEFF STRAIN

„Guild Wars ist kein Everquest oder World of Warcraft!"



JEFF STRAIN ist Mitbegründer von Arena Net

PC Games: Nehmen wir an, ich hätte noch kein **Guild Wars**-Spiel zuhause. Welches sollte ich mir dann kaufen – **Guild Wars** oder **Guild Wars Factions**?
Strain: „Gute Frage! Wenn ich **Guild Wars**, das wir übrigens intern als **Prophecies**-Kampagne bezeichnen, noch nicht besäße, würde ich wohl **Factions** zuerst kaufen, da es immerhin ein Jahr länger in der Entwicklung ist. Das heißt, **Factions** enthält alles, was wir aus früheren Fehlern gelernt haben und wird so zu einer noch besseren Erstlingserfahrung."
PC Games: Gibt es für **Prophecies** und **Factions** wieder Updates wie „Hochofen der Betrübnis"?
Strain: „Lass es mich so sagen: Wir planen jährlich zwei neue Kampagnen wie **Factions** zu veröffentlichen. ‚Hochofen der Betrübnis' war ein riesiges Update mit vielen neuen Aufgaben. Wir bieten auch weiterhin sogenannte Live Updates, versorgen also beide Spiele mit neuen Inhalten. Diese werden aber eher wie die sehr beliebten Weihnachts- und Halloween-Events aussehen. Alles, was darüber hinausgeht, packen wir aber von nun an in neue Kampagnen wie **Factions**."
PC Games: Ausrüstungsgegenstände spielen eine untergeordnete Rolle in **Guild Wars**. Ändert sich das in **Factions** irgendwie?
Strain: „Auf keinen Fall. Siehst du, das ist der Punkt, an dem ich immer wieder sage: **Guild Wars** ist kein **Everquest** oder **World of Warcraft**. Es ist einfach kein klassisches Multiplayer-Online-Rollenspiel! In unserem Spiel geht es um dein eigenes Können, deinen Skill. Gäbe es übermäßig starke Waffen in **Guild Wars**, würden nur die wenigsten Spieler die nötige Zeit investieren können, um sie zu bekommen. Und diese wenigen Spieler wären dann die absoluten Killer – die Balance ginge flöten. Wir wollen nicht, dass ein Spieler den anderen platt machen kann, nur weil dieser das Zehnfache an Zeit investiert hat. Deshalb kannst du auch als Gelegenheitsspieler mehr als 80 Prozent der Inhalte von **Guild Wars** genießen, ohne deine gesamte kostbare Freizeit in das Spiel investieren zu müssen. Das war uns immer sehr wichtig und bleibt auch so."

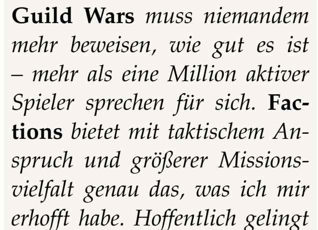
Aufgabenvielfalt

„Wir wollen die Rollenspiel- und PvP-Elemente von **Guild Wars** stärker zusammenwachsen lassen", erklärt Jeff Strain. Damit meint er die neuen Missionstypen, welche die bekannten Koop-Aufträge – eine Spielergruppe erfüllt gemeinsam Aufgaben und treibt die Story voran – ergänzen. So ist bei Challenge Missionen nur ein Team auf der Karte und muss verschiedene Herausforderungen meistern, etwa einer Angriffswelle standhalten. In kompetitiven Missionen spielen zwei Teams auf einer Karte, jedoch liegt hier der Fokus nicht auf klassischem Gruppen-PvP, sondern auf speziellen Zielen wie Ressourcenfelder zu halten oder eine feindliche Basis zu infiltrieren. Dann sind da noch die Elite-Missionen, bockschwere Profi-Varianten der typischen Koop-Missionen. Und es gibt natürich große Allianz-Schlachten, in denen sich Teams von jeweils zwölf Spielern schnell und taktisch auf die Glocke geben.

Besondere Würze erhalten die Kämpfe durch die beiden neuen Charakterklassen: Der Assassine ist wieselflink und kann kräftig austeilen – ideal um die gegnerischen Heiler auszuschalten. Der Ritualist setzt auf langsame Beschwörungszauber und ruft Geister zu seiner Unterstützung. Ganz nebenbei bekommen die sechs alten Klassen insgesamt 150 neue Skills spendiert!

Bewährte Pracht

Factions sieht erwartungsgemäß fantastisch aus und läuft dabei selbst auf kleinen Rechnern flüssig. In Gefechten funkt und blitzt es gewaltig und die Landschaft bietet eine herrliche Weitsicht. Zu gucken gibt's viel: Große Städte mit gigantischen Holzbauten, versteinerte Wälder und ein Meer, das in einem Wimpernschlag zu Kristall erstarrte. Besonders hier machen sich die verbesserten Shader- und Licht-Effekte bemerkbar. Natürlich kostet auch **Factions** keine monatliche Gebühr und setzt auf die erprobte Streaming Technologie. Klasse: Sie benötigen nicht das erste **Guild Wars**, um **Factions** zu spielen. Doch wer beide Titel hat, kann jederzeit zwischen Tyria und Cantha hin- und herreisen. (fs)



FELIX SCHÜTZ

***Guild Wars** muss niemandem mehr beweisen, wie gut es ist – mehr als eine Million aktiver Spieler sprechen für sich. **Factions** bietet mit taktischem Anspruch und größerer Missionsvielfalt genau das, was ich mir erhofft habe. Hoffentlich gelingt das Balancing wieder so gut. Dann ist ein Hit unvermeidlich.*

Entwickler: Arena Net
Anbieter: Flashpoint
Termin: 28. April 2006



WAS ZUM PRÜGELN Mehr als 100 neue Gegnertypen bevölkern den Kontinent Cantha. **Factions** wird immerhin fast umfangreicher als das erste **Guild Wars**!

ÄNDERE DEINEN TYP Die Assassinen sind eine von zwei neuen Klassen: schwach gepanzert, aber mit tödlichen Attacken und hohem Tempo ausgestattet.



SCHICK **Factions** sieht dank verbesserter Licht- und Shader-Effekte noch besser aus als **Guild Wars**. Auch das neue Design wirkt etwas fantasievoller.



ES QUALMT Rauch und brennende Panzerwracks sind nicht nur was fürs Auge, sondern wirken sich auf die Spielweise aus.

ABWEHRSORGEN Hinter Stacheldraht verschanzt, versuchen Soldaten ihre Stellung gegen Feinde zu halten.

THE KING IS BACK Der deutsche Kampfpanzer Tiger galt lange Zeit als König auf den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Natürlich ist er auch im Spiel vertreten.

FLURSCHADEN Die Panzer machen sich nicht so schnell vom Acker. Es gibt eine Fülle von Modellen mit Flammenwerfern und Bulldozerschaufeln.

Company of Heroes

Kompanie: Marsch! Richtung total zerstörbarer Schlachtfelder, strategischer Sektoreneroberung und einer Engine, die den nächsten Grafikprotzkrieg gewinnen kann.

Wenn Lead Designer Josh Mosqueira darüber redet, dass dynamische Karten ein wichtiger Bestandteil von Spielablauf und strategischer Planung sind, dann klingt das nach gut gemeinter Theorie. Aber wenn man selbst seinen ersten Sherman-Panzer gesteuert, Wände durchbrochen, Hecken geknickt, Zäune überwalzt und Gebäude ramponiert hat, dann ist einem klar, wie viel Frische und Faszination von den detailliert zerstörbaren Schlachtfeldern in **Company of Heroes** ausgeht.

Seit der Enthüllung von Relics neuem Echtzeit-Strategiespiel im letzten Jahr ist viel über die Grafik geschrieben und gestaunt worden, die prächtiger wirkt als viele Action-Spiele. Wie sich **Company of Heroes** wirklich spielt, konnten wir jetzt beim Hausbesuch in Vancouver ausprobieren. Das zum THQ-Stall gehörende Entwicklungsteam enthüllte dabei viele neue Details zu Spielablauf, Spezialisierungen und Ressourcen.

Platz da auf dem Grafik-Thron

Zum einen: Die Engine ist echt. Klar zoomt man in der Spielpraxis etwas weiter raus als es bei spektakulären Screenshot-Nahansichten der Fall ist. Aber die Detailfülle ist schon ziemlich irre, von den Gesichtszügen und Animationen der Soldaten bis hin zur akkurat simulierten Zerstörung von Fahrzeugen und Gebäuden. Zum anderen: Das ist nicht nur ein kosmetischer Effekt à la **Age of Empires 3**. Was man wo kaputt macht, ändert den kompletten Spielverlauf und beeinflusst sämtliche strategischen Überlegungen. Das Wrack des geschrotteten Panzers oder der Krater vom letzten Artilleriebeschuss werden von der aufmerksamen KI unserer Infanteristen als Deckungsmöglichkeiten genutzt. Einzelne Häuser lassen sich durch Soldaten besetzen, aber auch dauerhaft aus dem Stadtbild sprengen und schießen, um neue Wege für Flankenangriffe zu schaffen. „Hier geht es nicht einfach nur darum, möglichst viele Panzer zu bauen, sondern die Umgebung zum eigenen Vorteil zu nutzen", bekräftigt Josh Mosqueira.

Company of Heroes ist im Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Nicht, weil Relic sich davon Originalitäts-Sonderpreise verspricht, sondern weil mit diesem Szenario logische Grundregeln bereits etabliert sind. Infanteristen ballern mit Gewehren auf einen Panzer? Das sorgt nur für harmlose Kratzer im Lack. Jungs mit Raketenwerfern? Viel besser. Vor allem, wenn sie von hinten angreifen, denn da ist die Panzerung nicht so stark. Alles irgendwie logisch, Hauptsache kein angestrengtes „Wer ist gut gegen wen?"-Gepauke abstrakter Regeln. Man will schließlich nicht nur die Hardcore-Fraktion, sondern auch Gelegenheitsstrategen ansprechen. Das scheint durchaus zu gelingen: Der Spieleinstieg ist leicht und intuitiv, die Einheitenauswahl wirkt interessant, aber überhaupt nicht verwirrend.

Panzer zum Fürchten

Krieg wird gespielt mit Bodentruppen, darunter Infanterieeinheiten, Geländewagen-Modelle und vor allem Panzer. „Es gibt da dieses psychologische Element; du sollst dich richtig fürchten, wenn ein Panzer anrollt. Die Dinger sind riesig, mächtig und kein bisschen subtil – Panzer walzen sich einfach durch", beschreibt es Josh Mosqueira. Doch man soll die Funktionsvielfalt von Fußsoldaten nicht unterschätzen, die Sektoren erobern, Gebäude besetzen und sogar Spezialwaffen gefallener Einheiten aufsammeln können. Da entwickelt sich der sonst primär mit Bauarbeiten beschäftigte Ingenieurstrupp durch eine aufgesammelte Bazooka urplötzlich zum Vehikelschreck. Außerdem richten Sie durch den Erwerb von Forschungs-Upgrades alle Einheiten eines bestimmten Typs mit neuen Sonderfähigkeiten aus, zum Beispiel Granaten werfen oder Stacheldrahtzäune durchschnippeln.

Angriffslustig Ressourcen sichern

Drei Ressourcen braucht der Feldherr: Munition, Treibstoff, Personal. „Wir hatten dabei zwei Ziele", erklärt Josh

Streitkräfte-Spezialisierung: Aufrüsten mit Erfahrungspunkten

Sind Sie eher ein Panzer-Liebhaber, Vielflieger-Luftikus oder Fußgänger-Fan? Durch das Erreichen höherer Rangstufen lassen sich exklusive Einheiten, Vergünstigungen und Sonderfähigkeiten in drei Kategorien freischalten.

Überstandene Gefechte und die Besetzung bestimmter Kontrollposten bescheren dem **Company**-Feldherren immer mehr Erfahrungspunkte. Sobald sich die entsprechende Anzeige zum ersten Mal gefüllt hat, legen Sie sich auf die Streitkräfte-Spezialisierung für den Rest der Mission fest. Bei weiteren Beförderungen gönnt man sich dann Extras in der entsprechenden Kategorie, jeweils sechs Goodies stehen pro Fachgebiet zur Wahl. Alle Beispiele beziehen sich auf die Seite der Alliierten.

INFANTERIE Diese Spezialisierung bringt vor allem Vorteile für die Verteidigung. Entsprechender Punkteinsatz verringert die Herstellungszeit für neues Fußvolk oder erlaubt schnellere Gebäudebesetzungen und Ingenieurs-Aktivitäten. Der exklusive Einheitentyp „Ranger" zieht mit Thompson-Maschinengewehren in den Kampf.

FAHRZEUGE Upgrades am Fuhrpark sind genau das Richtige für Spieler mit viel Offensivdrang. Hier investieren Sie zum Beispiel in die Reparaturfähigkeit, welche beschädigte Vehikel automatisch allmählich wiederherstellt. Außerdem schaltet man den Sherman Calliope frei, einen Angeber-Panzer mit aufgebautem Raketenwerfer.

LUFTUNTERSTÜTZUNG Um überraschend zuzuschlagen, lassen Sie alles Gute von oben kommen. Dann sorgt zum Beispiel eine vorbeifliegende P-47 für MG- oder Raketenbeschuss. Oder ein Aufklärer lichtet vorübergehend den Kriegsnebel an einer beliebigen Position, damit Fallschirmspringer hinter feindlichen Linien abgesetzt werden können.



Frontbericht: Hier spielt sich viel ab

1. Wir haben einen Trupp Soldaten in diesem Gebäude verschanzt, die gut geschützt vom Dach und aus den Fenstern schießen.
2. Der Schaden in der Bausubstanz stammt noch vom vorherigen Eroberungsgefecht. Einmal zerstörte Häuser können nicht wieder aufgebaut werden.
3. Einheiten suchen automatisch nach Deckung, egal ob Sandsäcke, Krater oder herumliegende Dinge wie diese Holzfässer.
4. Wird ein Geländewagen während der Fahrt schwer getroffen, kann er unkontrolliert ins Schlingern geraten und dabei Infanteristen überrollen.
5. Der Panzertrupp nutzt die Gasse zum Vorstoß, wird aber von Raketensalven empfangen. Angriffe von hinten wären für die Tanks schlechter.
6. Diese Soldaten halten nicht mehr lange durch. Wurde ein Feldlazarett in der Nähe gebaut, können Sanitäter die Getroffenen bergen und langsam wiederbeleben.
7. Noch wenige Volltreffer und dieses Gebäude stürzt zusammen. Bedrohlich für die Verteidiger in der unteren Bildhälfte, denn der Feind erhielte dadurch eine neue Gelegenheit für Flankenangriffe.

Mosqueira, „Das Ressourcensystem sollte zum Szenario passen und gleichzeitig dem strategischen Gameplay nicht in die Quere kommen." Die Lösung erinnert etwas an Relics letztes Strategiespiel **Dawn of War**: Indem bestimmte Kontrollpunkte der Karte besetzt und kontrolliert werden, kassiert man die entsprechende Ressource. Treibstoff benötigen Sie vor allem für die Produktion von schweren Waffen und Vehikeln, Munition ist wichtig für Einheiten-Aufwertungen und Spezialausrüstung, Humankapital bestimmt die Einheiten-Obergrenze, welche durch Ausbau des Hauptquartiers erhöht wird.

Territorialverhalten

Jeder Schauplatz ist in mehrere Sektoren unterteilt, gut erkennbar auf einer am unteren Bildrand eingeblendeten taktischen Karte. Die lässt sich auch bildschirmfüllend vergrößern und enthält Informationen über die Ressourcenvorkommen in den einzelnen Sektoren.

Symbole repräsentieren zudem die eigenen Truppen, die sich auf der Karte sogar anklicken und an andere Positionen dirigieren lassen.

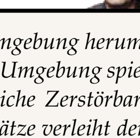
Nur wenn eine Zone an bereits von Ihnen kontrollierte Gebiete anschließt, profitiert sie von den Versorgungslinien. Ist dies nicht der Fall, können Sie in einem Sektor weder die Ressourcen voll ausschöpfen, noch Einheiten aufwerten oder Verteidigungsstellungen bauen. Die Folge sind sich hin und her verschiebende Frontlinien, an denen sich die Truppenaufgebote konzentrieren. Die strategischen Perspektiven sind reizvoll: Um das Knacken eines gut verteidigten feindlichen Sektors zu erleichtern, können Sie ihn zunächst per Attacken auf unzureichend geschützte angrenzende Gebiete vom Versorgungsfluss isolieren.

Normandie bei Nacht

Die Einzelspielerkampagne dreht sich um die D-Day-Landung der Alliierten in Nordfrankreich am 6. Juni 1944. Sie beginnt mit dem Absprung amerikanischer Fallschirmjäger in der Nacht vor der Invasion und erstreckt sich etwa bis zum Oktober. Die genaue Anzahl der Missionen ist noch offen, aber die Kampagne soll gehaltvoller ausfallen als bei **Dawn of War.**

An der Multiplayer-Front dürfen voraussichtlich bis zu acht Spieler in Team-Schlachten „Alliierte gegen Achsenmächte" mitmischen. Rund 20 Karten sind geplant, obendrein kommt **Company of Heroes** mit einem kompletten Toolset auf den Markt, das gehobenen Mod-Ansprüchen gerecht wird. Nicht nur neue Maps, sondern ganze Kampagnen und Spielvarianten können Sie damit basteln – Movie-Maker-Tool zur Inszenierung schöner Zwischensequenzen inklusive! (hl)

HEINRICH LENHARDT



Nicht um die Umgebung herum, sondern mit der Umgebung spielen: Die gründliche Zerstörbarkeit der Schauplätze verleiht den Schlachten eine raffinierte taktische Zusatzkomponente – und alles sieht verdammt gut aus. Regelwerk und Ressourcensystem versprechen schnelle, spaßige Schlachten ohne unnötigen Verkomplizierungsballast.

Entwickler: Relic Entertainment
Anbieter: THQ
Termin: 4. Quartal 2006

INTERVIEW MIT JOSH MOSQUEIRA

„Die Karten sind keine statischen Schachbretter mehr."

PC Games: Hättet ihr ein anderes Szenario gewählt, wenn man vor drei Jahren beim Projektbeginn von **Company of Heroes** gewusst hätte, wie viele andere Weltkrieg-Spiele in der Zwischenzeit erscheinen?

Mosqueira: „Es richtig, dass es inzwischen eine Menge Echtzeit-Strategiespiele gibt, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind. Aber mit **Company of Heroes** versuchen wir etwas, das noch nie richtig gemacht worden ist: Ein wirklich flottes, taktisches Spiel, das zugleich ein gefühlsgeladenes Erlebnis bietet. Man sehe sich nur Filmproduktionen wie **Band of Brothers** oder **Der Soldat James Ryan** an, wie intensiv da die Kampfszenen sind – damit können sich bisherige Echtzeit-Strategiespiele nicht vergleichen. Wir achten natürlich auf Authentizität und wollen den geschichtlichen Rahmen so exakt wie möglich hinkriegen. Aber der Fokus des Spiels liegt darauf, die Spieler schnelle Schlachtfeld-Entscheidungen treffen zu lassen."

JOSH MOSQUEIRA ist Lead Designer bei Relic Entertainment.

PC Games: Inwieweit muss man sich als Leveldesigner angesichts der Spielumgebungs-Zerstörbarkeit umstellen?

Mosqueira: „Es hat uns wirklich einige Zeit gekostet, die herkömmliche Sichtweise aufzugeben, wie man Karten für ein Echtzeit-Strategiespiel designt. Bei Titeln wie **Dawn of War** oder **Impossible Creatures** ging es vor allem darum, einen Engpass zu finden, zu dem der Spieler geleitet wird. Die Maps waren quasi statische Schachbretter. Doch bei **Company of Heroes** kann die Spielumgebung durch Zerstörung gelichtet werden, da brauchten wir einen ganzheitlicheren Ansatz. Sobald wir die Rohversion eines Spielschauplatzes gebaut haben, versuchen wir beim Ausprobieren, möglichst viele Wege zu entdecken, die Umgebung strategisch zu nutzen.

PC Games: Wie sind die Stärken und Schwächen der Einheiten ausbalanciert?

Mosqueira: „Wir haben ein wirklich komplexes, auf Simulationen basierendes System. Wir kalkulieren im Hintergrund Faktoren wie Zielgenauigkeit oder Penetration. Es ist also kein „Schere, Stein, Papier"-Modell, eher sind verschiedene Waffen für verschiedene Situationen gut. Wir wollen dynamische, offene Kampfmechanismen. Statt dem Spieler zum Beispiel zu sagen: „Maschinengewehre sind immer gut gegen Gewehrsoldaten", ist es bei **Company of Heroes** eher so: Maschinengewehre sind zwar prinzipiell gut gegen andere Infanterie. Aber wenn die in der Lage ist, die MG-Einheiten zu flankieren und Granaten einzusetzen, dann kippen die Kräfteverhältnisse schnell. "

PC Games: Wo trickst ihr rum, damit die Engine so viele Grafikeffekte und ausgefuchste künstliche Intelligenz schafft? Bei der Einheitenmasse scheint ihr euch etwas zurückzuhalten.

Mosqueira: „Vor allem haben unsere Programmierer tolle Arbeit geleistet, um Grafik-Renderer und künstliche Intelligenz auf einer großen Bandbreite von Systemen so gut hinzukriegen. Hinter dem Spiel steckt sehr fortgeschrittene Technologie, die gut skalierbar ist. Man kommandiert eine nicht direkt kleine, aber doch überschaubare Anzahl von Soldaten und setzt sie effektiv ein, statt aberhunderte Einheiten zu steuern, die man dann letztendlich doch nur alle auf ein Ziel stürzen lässt. Bei **Company of Heroes** wollen wir, dass die Spieler irgendwo zwischen zehn und 20 Squads plus einige Vehikel befehligen."

PC Games: Worauf kommt es euch beim Multiplayer vor allem an?

Mosqueira: „Wir setzen hauptsächlich auf Team-Gameplay, bei dem Alliierte gegen Achsenmächte antreten. Das Beförderungssystem kommt da stark zur Geltung. Damit kann man in jeder Mission den Tech Tree dem eigenen Geschmack anpassen und es ermutigt die Spieler zu Aufgabenverteilungen im Team. Wenn jemand also ein eher defensiver Spielertyp ist und gern Abwehrstellungen baut, könnte er den Infanteriezweig wählen. Setzt ein Spieler lieber auf die Offensive und wünscht vor allem Feuerkraft, probiert er vielleicht die Panzer-Spezialisierung aus."

STARKE TECHNIK Die Grafik-Engine setzt auf moderne Shader- sowie ausgefeilte Licht- und Schatteneffekte. Die Entwickler haben über drei Jahre daran gefeilt!

IDYLLISCH Die weitläufige Welt von **Two Worlds** lädt zum Erkunden ein.

SCHÖNER STIL Objekte wie diese Pferdekutsche entstehen mit viel Liebe zum Detail. Beachten Sie den realistischen Glanz auf dem Fell!

GETROFFEN Im Mehrspielermodus spielen Sie mit- oder gegeneinander. Die dramatischen Kämpfe laufen halbautomatisch ab.

Two Worlds

Es gehört Mut dazu, gegen Oblivion und Gothic 3 anzutreten. Wir verraten, was Two Worlds so besonders macht.

Sie lieben Rollenspiele? Gute Wahl, dieses Jahr wird Ihnen garantiert nicht langweilig! Und damit Ihnen die Entscheidung auch so richtig schwer fällt, schicken Reality Pump und Zuxxez eine neue Konkurrenz für **Oblivion** und **Gothic 3** ins Rennen: **Two Worlds** lockt mit Edelgrafik, spielerischer Freiheit – und einem Mehrspielermodus! Zu schön um wahr zu sein?

Handlungsfreiheit

In **Two Worlds** gibt es eine Menge Schlagwörter, und eines davon lautet: Story. Die klingt bereits so episch, dass man sie direkt als Roman abends im Bett schmökern möchte. Sie handelt vom Grab eines uralten, kriegerischen Gottes, welches bei einer Expedition durch Zufall gefunden wird. Ein Krieg bahnt sich an, als die mächtigen Völker des Landes heimlich ihre Finger nach den verwunschenen Geheimnissen dieser letzten Ruhestätte ausstrecken. Das Problem: Der tote Gott war vor Jahrtausenden der Anführer fanatischer Orks, die sich nun für ihren Kreuzzug rüsten. Und als wäre die Lage nicht bereits angespannt genug, taucht inmitten dieses aufkeimenden Konfliktes eine neue, geheimnisvolle Bedrohung auf. Der Spieler schlüpft zu diesem Zeitpunkt in die Haut eines Söldners, welcher nur knapp einem Attentat entkommt. Der Startschuss für Ihre Abenteuerkarriere! In **Two Worlds** folgt der Spieler jedoch nicht nur einer vorgefertigten, epischen Handlung, sondern beeinflusst diese in dramatischen Situationen – bis hin zu mehreren Endsequenzen.

Trotz der hohen Storydichte bietet **Two Worlds** besondere Handlungsfreiheit und lässt nach Belieben zwischen guter und böser Gesinnung wechseln. Mehr als einmal wird der Spieler auf diese Weise vor tiefschürfende Entscheidungen gestellt: Soll er der netten Gilde helfen und dadurch der guten Seite unter die Arme greifen? Oder sich stattdessen dem Bösen verschreiben und seinen Teil dazu beitragen, das Land in die Finsternis zu stürzen? Die Entwickler versprechen: **Two Worlds** geht in dieser Hinsicht deutlich weiter als jeder Konkurrenztitel.

Heldensache

Die meisten Rollenspiele starten bei null – einem Grünschnabel ohne Peilung, mit zerwetzter Lederhose und einem morschen Stück Holz als Waffe, der auch sonst nicht viel mehr hat als etwas guten Willen. Anders in **Two Worlds**: Sie beginnen bereits mit Ausrüstung, Waffen und Überlebenskenntnissen – hey, Sie sind immerhin ein Söldner! Sie wählen anfangs auch keine Klasse, wie im Genre meistens üblich, sondern entwickeln sich im Spielverlauf völlig frei über Ihre Talentwahl, Erfahrungen und entdeckte Fähigkeiten. So soll sich der Spieler besonders stark mit seiner Figur verbunden fühlen, außerdem lassen sich alle Entscheidungen bei Trainern rückgängig machen. Für Experimentierfreudige ein Paradies.

In Kämpfen lässt man es dann so richtig krachen: Eine locker und leicht erlernbare Steuerung ermöglicht dramatisch choreographierte und schnelle Action, die hartgesottenen Rollenspielfans aber auch genügend taktische Tiefe bietet. Das klingt gut – muss sich allerdings erst noch in der Praxis beweisen.

Erfahrenes Team

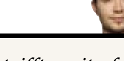
Sie lesen PC Games natürlich regelmäßig und wissen deshalb, dass **Two Worlds**-Entwickler Reality Pump und Zuxxez erst im vergangenen Sommer ihren letzten großen Coup gelandet haben: **Earth 2160**, technisch beeindruckende Echtzeit-Strategie (unsere Wertung: 90 Prozent). Das bedeutet, Reality Pump weiß genau, wie man eine fortschrittliche Grafik-Engine entwickelt. Und tatsächlich ist **Two Worlds** bereits in diesem Stadium ein echter Hingucker: Bis hin zu kleinsten Zweigen werfen alle Objekte korrekte Schatten, durch das Blätterdach fällt volumetrisches Licht, obendrein in HDR berechnet. Zuxxez-Gründer Dirk P. Hassinger verspricht: „Die Screenshots sind schon okay, aber in Bewegung sieht es erst so richtig beeindruckend aus." Zudem hat man die Engine noch nicht vollständig ausgereizt – bis zur geplanten Veröffentlichung im September dürfte die Optik also noch feiner werden.

Zum Schluss die Preisfrage: Was hat **Two Worlds**, was **Oblivion** und **Gothic 3** fehlt? Einen Mehrspielermodus! Anders als im Einzelspielerpart wählt man hier zunächst eine Charakterklasse. Bis zu acht Spieler pro Karte sind zulässig, die miteinander handeln, gemeinsam Aufgaben lösen oder sich ganz einfach gegenseitig die Rübe einschlagen können. Finden wir gut!

HELDENPOSE

Schon jetzt sind die Figuren sehr detailliert. Dieser ältere Herr ist ein Söldnerkumpel des Spielcharakters.

FELIX SCHÜTZ

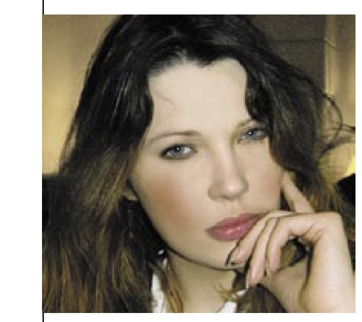


Two Worlds *trifft mit freier Charakterentwicklung und epischer Story genau meinen „Muss ich haben"-Nerv. Noch frage ich mich: Wie gut wird der Mehrspielermodus, wie cool werden die actionbetonten Kämpfe? Aber ich bin zuversichtlich. Und kreuze mir den September schon mal dick im Kalender an.*

Entwickler: Reality Pump
Anbieter: Zuxxez
Termin: September 2006

INTERVIEW MIT ALEXANDRA CONSTANDACHE

„Andere Engines genügen nicht unseren Ansprüchen."



ALEXANDRA CONSTANDACHE ist Vorstandsvorsitzende bei Zuxxez.

PC Games: Mit **Oblivion** und **Gothic 3** hat **Two Worlds** starke Konkurrenz – wie wollt ihr die Spieler ködern?

Constandache: „Wenn ich die jeweiligen Vorgänger der genannten Titel mit **Two Worlds** vergleiche, wird unser Spiel weniger dialoglastig, dafür actionreicher und schneller. Es erzählt eine interessante Geschichte, die vom Spieler beeinflusst und verändert werden kann. Außerdem haben wir einen umfangreichen Mehrspielermodus!"

PC Games: Welchen Einfluss hat der Spieler in **Two Worlds** auf seine Umgebung und auf die Handlung?

Constandache: „Der Spieler hat mehrmals die Wahl zwischen zwei Seiten: Wählt er den Pfad des Bösen und bestiehlt oder tötet, werden Banditen und Orks zu seinen Freunden zählen. Auf dem Pfad der Tugend sichert er sich dafür die Sympathie und Unterstützung bestimmter Klassen, Gruppen oder Gilden. Es wird auch alternative Enden geben."

PC Games: Wodurch zeichnet sich die Technik in **Two Worlds** aus?

Constandache: „Im Gegensatz zu anderen Titeln benutzen wir weder Middleware noch zugekaufte Module wie etwa eine Havok-Physik-Engine. Die derzeit erhältlichen Engines sind nicht leistungsfähig und flexibel genug für unsere Ansprüche. Für **Two Worlds** haben wir einen komplett neuen Grafikmotor inklusive aller benötigten Tools wie Baumgenerator, Modell-Editor, Partikelgenerator und Physik-Engine selbst entwickelt. Nur dadurch können wir die Grafikqualität und Performance erreichen, die wir wollen. Ein weiterer Vorteil der Eigenentwicklung ist, dass Bugs und Kompatibilitätsprobleme einfacher gelöst werden können und wir unabhängig bleiben."

PC Games: Erzähl uns bitte noch mehr über den Mehrspielermodus. Muss ich dafür monatliche Gebühren zahlen?

Constandache: „Keine Sorge, der Mehrspielermodus wird gebührenfrei sein. Man kann gegeneinander oder im Koop-Modus in der Gruppe kämpfen. Im Gegensatz zu einem MMORPG wird jedoch eine Partie auf einer wählbaren Karte – einem Teil der **Two Worlds**-Welt – gespielt. Natürlich sind die Charaktere und die Partie speicherbar, außerdem darf man seine Klasse frei wählen."

WASSER MARSCH Toller Effekt: Bei Regenrennen spiegeln sich die Fahrzeuge verzerrt auf dem nassen Asphalt.

GUTE NACHT Dank dynamischer Tag- und Nachtwechsel stören keine nervigen Ladezeiten mehr den Rennverlauf.

PRAKTISCH Die zugeschaltete Ideallinie hilft mit ihren farbigen Markierungen vor allem Fahranfängern: Blau signalisiert „Beschleunigen", Rot „Bremsen" und Weiß steht für „Fuß vom Gas".

PRÄCHTIG Die Wagenmodelle strotzen vor Details. Kaum zu glauben: Bei diesem Bild handelt es sich nicht um ein Artwork, sondern um einen Ingame-Screenshot.

GTR 2

Noch realistischer als der Vorgänger, aber um mehrere Reifenbreiten einsteigerfreundlicher – wie das funktioniert, verrät GTR-2-Chefschrauber Stephen Viljoen.



FEUER UND FLAMME Das neue Schadensmodell sieht erstklassig aus; neuerdings brennen Fahrzeuge sogar aus.

GEBRAUCHTWAGEN Aus lizenzrechtlichen Gründen stehen nur die originalgetreu nachgebildeten Autos der FIA-GT-Saison 2003 und 2004 zur Wahl.

INTERVIEW MIT STEPHEN VILJOEN

„Nach Unfällen gibt es keine Warteschlangen mehr!"

PC Games: GTR war eine gute, aber keine perfekte Renn-Simulation. Was hat euch weniger gefallen und musste dringend verbessert werden?

Viljoen: „Kein Spiel ist perfekt, aber **GTR** war zu seiner Zeit die authentischste Renn-Simulation. In den vergangenen zwei Jahren ist die Entwicklung natürlich vorangeschritten. **GTR 2** bietet mehr Abwechslung innerhalb der Spielmodi, neue Kurse, Autos, eine noch hübschere Grafik, eine überarbeitete Gegner-KI, realistischere Wettereffekte, eine ausgeklügeltere Fahrphysik und vieles mehr. Die Spieler dürfen ohne Frage eine Vielzahl an Verbesserungen erwarten."

PC Games: Wenn ich nacheinander ein Rennen in **GTR** und anschließend in **GTR 2** fahre – was sind die größten Unterschiede zwischen den beiden Teilen?

Viljoen: „Neben vielen Detailverbesserungen und den bereits eingangs erwähnten Punkten gibt es einige Dinge, die hervorstechen. Den größten Schritt nach vorn haben sicherlich Grafik, künstliche Intelligenz und das Fahrverhalten der Rennwagen gemacht. **GTR 2** ist noch näher an der Realität. Wir bieten eine erstaunlich detaillierte und fotorealistische Grafik, außerdem ein dynamisches Licht-System, mit dem wir komplette Tages- und Nachtzyklen über 24 Stunden ohne Unterbrechungen oder Ladezeiten darstellen. Hinzu kommt unser effektreiches und ebenfalls dynamisches Wettersystem."

PC Games: Wie funktioniert das genau?

Viljoen: „Zunächst scheint beispielsweise die Sonne. Ziehen erste Regenwolken auf, nimmt die Helligkeit dynamisch ab und es wird dunkler, bis es schließlich zu regnen anfängt und der Asphalt langsam nass wird. Das beeinflusst natürlich das Fahrverhalten und man ist gezwungen, seine Rennstrategie zu ändern – ganz wie im echten Leben. Und hört es dann auf zu regnen, läuft der Prozess genau umgekehrt ab."

PC Games: Gibt es noch weitere, bedeutende Unterschiede zwischen **GTR** und **GTR 2**?

Viljoen: „Auf jeden Fall. Die ganze Streckenumgebung wirkt sehr viel natürlicher und generiert zusätzliche Atmosphäre rund um den Kurs. So gibt es animierte Boxencrews, Gräser und Bäume wirken lebendiger und dank Satellitenbildern befinden sich tatsächlich alle Objekte dort, wo sie in Wirklichkeit stehen. Auch das Schadensmodell haben wir überarbeitet und optisch ordentlich aufgemöbelt. Glas- und Carbon-Splitter fliegen durch die Luft, Rauch steigt bei Kollisionen in Motorblocknähe auf oder Reifen platzen. Außerdem verfügt jedes Fahrzeug erstmals über ein individuelles Schadensmodell. Besonders ärgerlich ist es übrigens, seine Scheinwerfer während eines Nachtrennens zu schrotten. Dann sieht man nämlich nicht mehr, wo man hinfährt."

PC Games: Auf welche Autos dürfen wir uns in **GTR 2** freuen?

Viljoen: „**GTR 2** basiert auf den von uns lizenzierten Daten der FIA-GT-Saison 2003 und 2004. Neben den bekannten Wagen des ersten Teils gibt es einige ganz neue Autos, wie den Maserati MC 12 oder den BMW M3 GTR. Insgesamt bieten wir damit über 140 Fahrzeuge."

PC Games: Ist **GTR 2** einsteigerfreundlicher? **GTR** war ja wohl mehr ein Spiel für Profis ...

Viljoen: „Ja! Wir haben für Anfänger diverse Fahrhilfen sowie eine Fahrschule integriert, in der wir sie mit dem Handling eines echten Rennwagens vertraut machen. Die Fahrschule macht ihrem Namen wirklich alle Ehre und hilft auch fortgeschrittenen Piloten, sich zu verbessern. Zusätzlich haben wir den Schwierigkeitsgrad so weit angepasst, dass sogar ein mit Tastatur spielender Neuling seinen Wagen problemlos über die Kurse lenken kann."

> „‚Live Track' steht für eine lebensechte Simulation des Streckenbelags. Klingt blöd, aber ist ungemein wichtig."

PC Games: Die KI der Computergegner in **GTR** wirkte nicht ganz rund – habt ihr das geändert?

Viljoen: „Die KI ist sehr viel fortgeschrittener. So gibt es nach Unfällen keine Warteschlangen mehr, das Überholen beim Start wird schwieriger und die Fahrweise der Computergegner sicherer."

PC Games: Das neue Schadensmodell sieht klasse aus. Was genau habt ihr getan, um das des ersten Teils zu verbessern?

Viljoen: „Wir verwenden hierfür eine komplett neue Grafik-Engine mit gänzlich neuen Rendering-, Shader-, und Bump-Mapping-Effekten. Dadurch erzielen wir absolut realistische Resultate."

PC Games: Auch die Reifenphysik wirkte beim Probespiel deutlich ausgereifter.

Viljoen: „Wir haben das Reifenmodell von Grund auf neu entwickelt. Man erkennt einen großen Fortschritt hinsichtlich des Fahrverhaltens, wenn man mit niedrigerem Tempo unterwegs ist. Dadurch lassen sich die Autos auf den langsameren Streckenteilen und Kurvenfahrten besser als zuvor kontrollieren."

PC Games: Ihr habt auch die „Live Track"-Technologie verbessert. Was genau hat es damit auf sich?

Viljoen: „‚Live Track' steht für eine lebensechte Simulation des Streckenbelags. Klingt blöd, aber ist ungemein wichtig, wenn man Motorsport so wirklichkeitsnah wie möglich simulieren will. So wirst du während eines Rennens nach und nach mehr Gummi und Dreck neben der Ideallinie liegen sehen. Wenn du also nun jemanden überholen willst und von der sauberen Ideallinie auf den schmutzigeren Rest der Strecke wechselst, wird der Untergrund, wie bei echten Rennen auch, viel rutschiger sein. Sehr schön kommt die verbesserte ‚Live Track'-Technologie bei Regenrennen zur Geltung: Manche Streckenabschnitte trocknen langsamer als andere, was man natürlich auf seine Reifenstrategie abstimmen muss: Fahre ich besser mit Slicks weiter oder lasse ich Regenreifen aufziehen?"

PC Games: **GTR 2** soll Ende Juli erscheinen. An was genau arbeitet ihr gerade?

Viljoen: „Grafik, Gameplay und Programmierarbeiten sind so gut wie abgeschlossen. Zur Zeit arbeiten wir an der Fahrschule und dem Mehrspielermodus für bis zu 32 Fahrer. Anschließend beginnt bereits die Bugfixing-Phase."

Interview geführt von Christian Sauerteig



STEPHEN VILJOEN Lead Designer von **GTR 2**. Er entwickelte zuvor den Oldie-Renner **GT Legends** sowie als Erstlingswerk **GTR**.



"Statt eines einfallslosen Panzers-Klons steht uns mit *Rush for Berlin* ein extrem spannend inszeniertes Strategiespiel ins Haus." PC Games 1/06
RfB
Rush for Berlin
POWERED BY gamespy
Powered by GEPARD 3D ENGINE
STORMREGION
DEEP SILVER
Rush For Berlin © 2005 KOCH Media und Stormregion. Veröffentlicht unter Lizenz von Deep Silver, einem Unternehmen der KOCH Media GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum des jeweiligen Besitzers.
PC DVD ROM

MOST WANTED

Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.300 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn viel versprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauffolgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys.

Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

Leser-Hitliste der Ausgabe 04/2006

1. Prey
2. GTR 2
3. Medieval 2
4. Dreamfall
5. El Matador
6. Scarface
7. War Front
8. Emergency 4
9. RF Online
10. Wildlife Park 2

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Electronic Arts, Rondomedia, Ubisoft und Microsoft.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Montag, der 10. April 2006.

Gewinnspielpreise für über 1.300 Euro:

Als Dankeschön für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Spiele, Fanartikel und andere begehrte Preise. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



5 Pakete aus Scratches, Dracula 3 (DVD) und Hellraiser Hellworld (DVD) (je € 50,-)



5x Age of Empires 3 (je € 50,-)



5x Der Pate (je € 50,-)



3x Ghost Recon: T-Shirt, Sweatshirt, Schweißband, USB-Mauspad (je € 100,-)



3x Rainbow Six: T-Shirt, PC-Spiel und Rucksack (je € 100,-)

1.

CHARAKTERISTISCH Animationen und Texturen wurden stark verbessert. Der Grafikstil ist jedoch unverkennbar.

ÜBERFLUG Statt der aus wenigen Häusern bestehenden Siedlungen gehören jetzt zumindest Kleinstädte zum Kampfgebiet.

TANK VORAUS! Aus dem Vorgänger bekannt sind die T-72 Panzer, wenngleich Armed Assault ein paar Jahre in der zukunft spielt.

Armed Assault

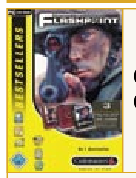
Ein neuer Taktik-Shooter der Operation-Flashpoint-Macher naht, noch vor dem lang ersehnten offiziellen zweiten Teil.

Nachdem die ersten Details zu **Armed Assault** an die Öffentlichkeit gedrungen waren, geisterte es schnell unter der Bezeichnung **Operation Flashpoint 1.5** durch die Foren. Entwickler Bohemia Interactive verspricht allerdings einen handfesten Nachfolger, der alle hauptsächlichen Spielelemente des erfolgreichen ersten Teils enthält. Nach wie vor ist der Spieler kein Rambo, der alles allein erledigt, während die Waffenbrüder nur schmückendes Beiwerk sind. Vielmehr sind Sie ein kleines Rädchen in einer großen militärischen Kampagne, dienen als einfacher Soldat oder Pilot, kommandieren kleinere Trupps oder befehligen Panzer. Eine ordentliche Portion Realismus sorgt für Glaubwürdigkeit, die Schlachten erfordern taktisches Gespür. Der Spielspaß steht dabei natürlich im Vordergrund, nicht eine kompromisslose Simulation. Der Vorteil gegenüber einer kompletten Neuentwicklung: Ärgerliche Fehler verschwinden, die KI wurde verbessert und nutzt die aktuelle Rechenpower, genau wie Grafik und Animationen. Das bedeutet, die bestehende Engine ist dank verbesserter Beleuchtungs-Effekte (Stichwort HDR) auf dem aktuellen Stand der Dinge angekommen.

Mit den veränderten Befehlsmenüs soll Ihnen darüber hinaus die Bedienung leichter von der Hand gehen. Auch spielerische Neuerungen gibt es zuhauf. Das Szenario ist in der nahen Zukunft angesiedelt und mit tatsächlichen politischen Ereignissen der jüngsten Vergangenheit angereichert. Statt der starren Kampagne mit vorgegebenen Missionen nimmt der Spieler verschiedene Aufträge an, die den Kriegsverlauf beeinflussen. Das Areal ist mit über 200 Quadratkilometern noch größer und anstelle der überschaubaren Siedlungen sind nun Kleinstädte Teil der Kampfhandlungen. Für dauerhafte Motivation wird ein Missionseditor mitgeliefert, was auf viel Nachschub seitens der Community hoffen lässt. Besonders interessant: der Mehrspielermodus, mit einem angepeilten Maximum von über 60 Spielern! Neben den bisherigen Modi soll es möglich sein, jederzeit riesigen, stundenlangen Schlachten beizutreten. Bleibt nur zu hoffen, dass sich schnell ein Herausgeber findet: Denn mit **Armed Assault** erwartet Sie weit mehr als nur ein lauwarmer Aufguss eines großen Spiels. (as)

Entwickler: Bohemia Interactive
Anbieter: Noch nicht bekannt
Termin: Mitte 2006

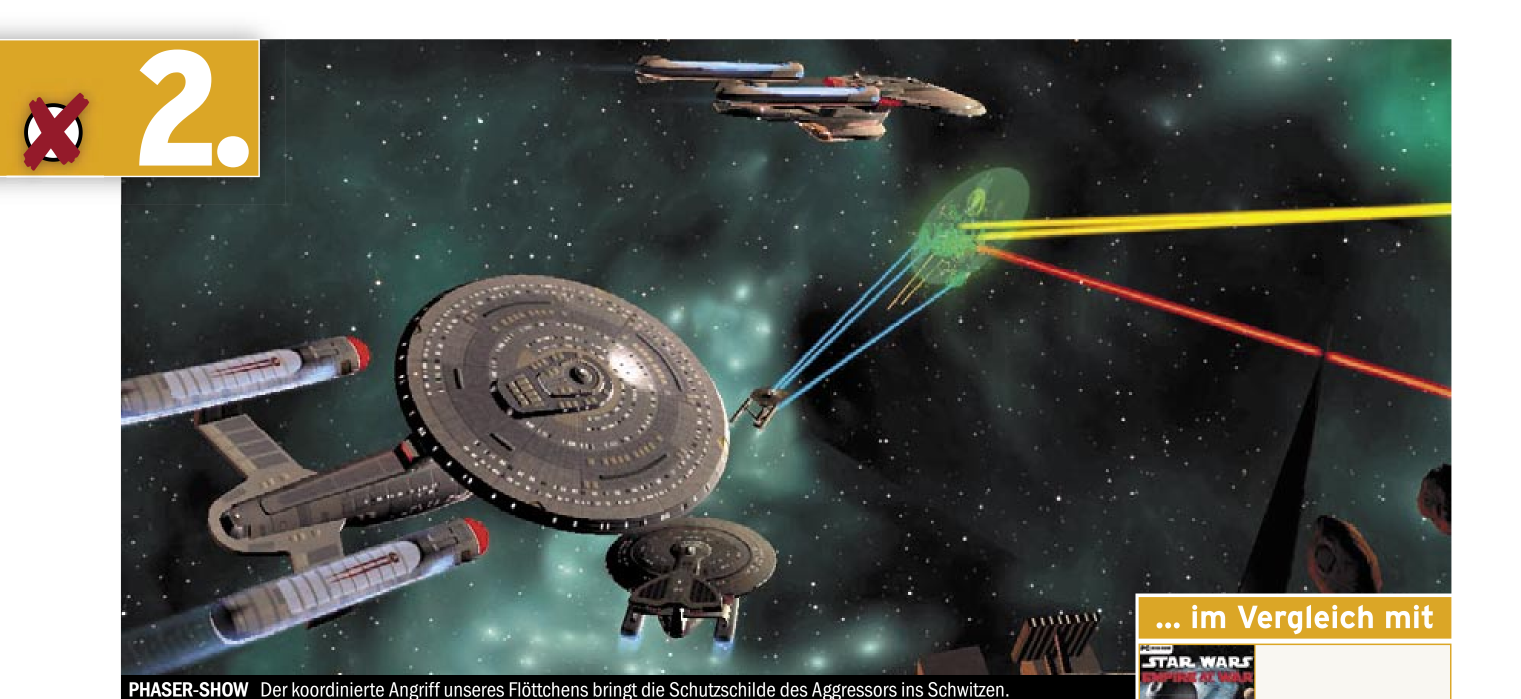
... im Vergleich mit



Operation Flashpoint: Cold War Crisis

- **SZENARIEN** Beide Titel behandeln fiktive Konflikte. **Armed Assault** spielt in der nahen Zukunft, **Operation Flashpoint** um 1985 zu Zeiten des Kalten Krieges.
- **GRAFIK** Trotz diverser Updates ist das Mitte 2001 erschienene **Operation Flaspoint** nicht mehr auf der Höhe. Ein Überflieger wird auch **Armed Assault** nicht. Verständlich, gemessen an den Ausmaßen der Spielwelt und der Einheitenzahl.
- **UMGEBUNG Armed Assault** überflügelt die Landmassen des Vorgängers samt Add-on. Neu sind größere Städte, dynamisches Wetter und mehr Einheiten. Selbst Tiere sollen auftauchen.
- **BEDIENUNG** Land- und Lufteinheiten bekommen eine vereinfachte Steuerung verpasst. Ebenso gibt es ein eingängigeres Befehlssystem.
- **MEHRSPIELER** Bei der Urfassung konnten bis zu 16 Spieler teilnehmen. Über 60 sollen es bei **Armed Assault** sein, zuzüglich KI-gesteuerter Kameraden. Ein Voice-over-IP-System für Sprachkommunikation ist mit an Bord.

2.



PHASER-SHOW Der koordinierte Angriff unseres Flöttchens bringt die Schutzschilde des Aggressors ins Schwitzen.

Star Trek Legacy

Mit einem geballten Flottenaufgebot aus dem TV-Vermächtnis strebt der Sciencefiction-Klassiker ein Spiele-Comeback an.

Wenn der 40. Geburtstag naht, verfällt manch einer in hinterfragendes Gegrübel: Sind die besten Jahre schon vorüber, war man früher nicht populärer? Die Sciencefiction-Serie **Star Trek** hat allen Grund zu einer solchen Midlife-Crisis: Im US-amerikanischen Fernsehen flimmern derzeit allenfalls Wiederholungen und beim Spielegeschäft wollte Activision die Lizenz so verzweifelt los werden, als hätte sie eine Seuche, gegen die selbst „Pille" McCoy machtlos ist. Doch Bethesda hat inzwischen die Rechte aufgelesen: Wenn im Herbst das 40. Jubiläum ansteht, sollen die Raumschiffe der Föderation bei **Star Trek Legacy** wieder auf große Fahrt gehen.

Klar Schiff für Taktik-Action

Spielen soll sich das Comeback wie ein taktischer Flotten-Shooter: Als Admiral der Föderation kommandieren Sie ganze Schiffsverbände in Weltraumschlachten, entscheiden über Angriffsziele und Reparatur-Prioritäten Ihrer Einheiten, bestimmen Energieverteilung und Tarnmanöver. Mit dem Echtzeit-Strategie-Genre will **Star Trek Legacy** aber nicht direkt in Verbindung gebracht werden, zu kampf- und actionbetont sei der Spielablauf und es gibt keine sonderlichen Produktions- oder Ressourcen-Komponenten. Für erfolgreiche Schlachten ernten Sie vielmehr Siegespunkte, durch deren Einsatz sich Schiffe und Crew modifizieren lassen.

Die Einzelspielerkampagne beginnt mit relativ rumpeliger Föderations-Frühzeittechnik von Captain Archers **Enterprise**-Ära, erreicht dann die Epoche der klassischen TV-Serie mit Kollege Kirk und mündet ins Zeitalter der Next Generation rund um Captain Picard. Andere Fraktionen wie Borg, Klingonen und Romulaner sollen im Multiplayer-Bereich spielbar sein. (hl)

Entwickler: Mad Doc
Anbieter: Bethesda
Termin: 4. Quartal 2006

... im Vergleich mit

Star Wars: Empire at War

- **LIZENZ** Star Wars (Jahrgang 1977) ist vor allem wegen der Kinofilme beliebt, während **Star Trek** (Jahrgang 1966) durch diverse TV-Serien faszinierte.
- **STRATEGIE** Während Sie in **Empire at War** klassisches Echzeit-Strategie-Gameplay mit Betonung der langfristigen Kriegsplanung erleben, manövriert sich **Star Trek Legacy** eher ans taktische, actionlastige Ende des Genres.
- **SCHLACHTFELDER** Bei **Empire at War** kämpfen Sie auf Planeten und im Weltraum. **Star Trek Legacy** konzentriert sich dagegen ganz aufs All, mit 3D-Tiefe und Details wie Wurmlöchern.
- **EINHEITEN Star Trek Legacy** verspricht besonders detaillierte Kontrolle über die einzelnen Schiffe, **Empire at War**'s Stärke ist die Einheitenvielfalt.
- **TRAUMSCHIFFE** Ob nun Todesstern oder U.S.S. Enterprise-E die coolere Schüssel ist, dürfte noch so manche inbrünstige Diskussion zwischen den Fan-Blöcken nähren.



FÖDERATIONS-VIELFALT Sie steuern Schiffe aus allen Star Trek-Fernsehserien.



TIEFE DES WELTRAUMS Volles 3D mit Raumstationen, Planeten und Wurmlöchern.

IM JAHR

2013

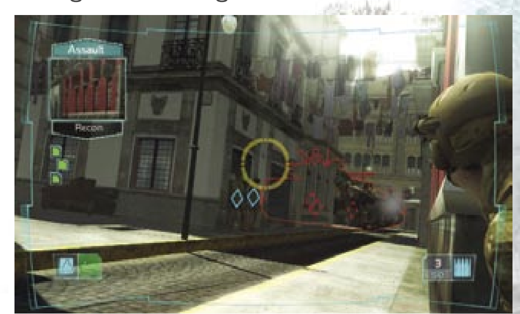
WERDEN KRIEGE **ANDERS** GEFÜHRT...



Beherrsche die Kriegsführung der Zukunft und setze das revolutionäre Cross Com ein.



Brandheiße neue Mehrspieler-Modi verlangen dein ganzes strategisches Geschick.



Spiele eine einzigartige Multiplayer-Kampagne im Koop-Modus mit deinen Freunden.



GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER



Frühjahr 2006









PlayStation 2



3.



VOLLE BREITSEITE Eine britische Flotte greift unser Piratenschiff an. Wir drehen den Kahn so, dass alle rechten Deckgeschütze feuern können.



SÜDSEE-IDYLLE Soldaten bewachen auf der Insel einen Schatz. Wir schleichen uns an die Gegner heran, müssen dabei unbedingt vermeiden, Alarm auszulösen.

Tortuga: Two Treasures

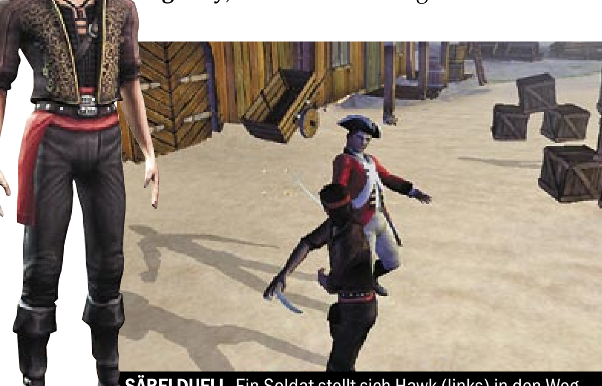
Piraten ahoi! Im Action-Adventure Tortuga jagen Sie in der Karibik einem sagenumwobenen Schatz hinterher.

Gleich zwei Mal werden im April Südseeträume wahr. Neben **Age of Pirates** (Most Wanted auf Seite 64) entführt Sie auch der deutsche Entwickler Ascaron in die Karibik. Natürlich nicht, um faul in der Sonne zu braten und Cocktails zu schlürfen. In Person des Freibeuters Thomas „Hawk" Blythe sollen Sie einen riesigen Schatz bergen. Dummerweise ist auch Blythes ehemaliger Kapitän, der gefürchtete Pirat Blackbeard, hinter dem Gold her und schon bald kreuzen sich nicht nur die Wege der zwei Recken, sondern auch die geschliffenen Säbel.

Das Spielprinzip von **Tortuga: Two Treasures** (nicht zu verwechseln mit dem grottenschlechten **Piraten in der Tortuga Bay**) erinnert stark an **Sid Meier's Pirates!** oder **Fluch der Karibik**. Kurz: Sie stechen sowohl in See als auch in Gegner. Ähnlich wie bei der Konkurrenz brauchen Sie nicht zwingend der Story folgen. Jederzeit können Sie in der Kneipe Zusatzmissionen annehmen oder einfach mal auf eigene Faust losziehen und Handelsschiffe überfallen. Auch eine kleine Erkundungstour kann sich lohnen: Die rund 400 Quadratkilometer große Spielwelt ist von Anfang an frei begehbar und beherbergt viele vergrabene Schätze und zähe Bossgegner.

Was die Handelsoptionen anbelangt, beschränkt sich **Tortuga** auf die eigene Schiffsausrüstung. Im Hafen erwerben Sie Munition und bessere Kanonen – das ist es auch schon. Güter Gewinn bringend von A nach B schippern funktioniert nicht, denn **Tortuga** ist keine Wirtschaftssimulation, sondern ein Actionspiel. Während Sie an Land spannende Fechtduelle austragen und Hawks Fertigkeiten rollenspieltypisch verbessern, sind auf dem offenen Meer epische Seeschlachten angesagt, die eine gehörige Portion taktisches Geschick voraussetzen. Wer beispielsweise eine Galleone von der falschen Seite angreift, bekommt deren 100 Deckgeschütze zu spüren. Geschickter ist es, wenn Sie auf die Nacht warten und mit dem kleinen Beiboot ein Enterkommando an Bord schicken, das den Kapitän abmurkst. (bb)

Entwickler: Ascaron
Anbieter: East Entertainment Media
Termin: April 2006



SÄBELDUELL Ein Soldat stellt sich Hawk (links) in den Weg.



TYPISCH PIRAT Kein Geld? Dann stehlen Sie ein Schiff!

... im Vergleich mit



Fluch der Karibik

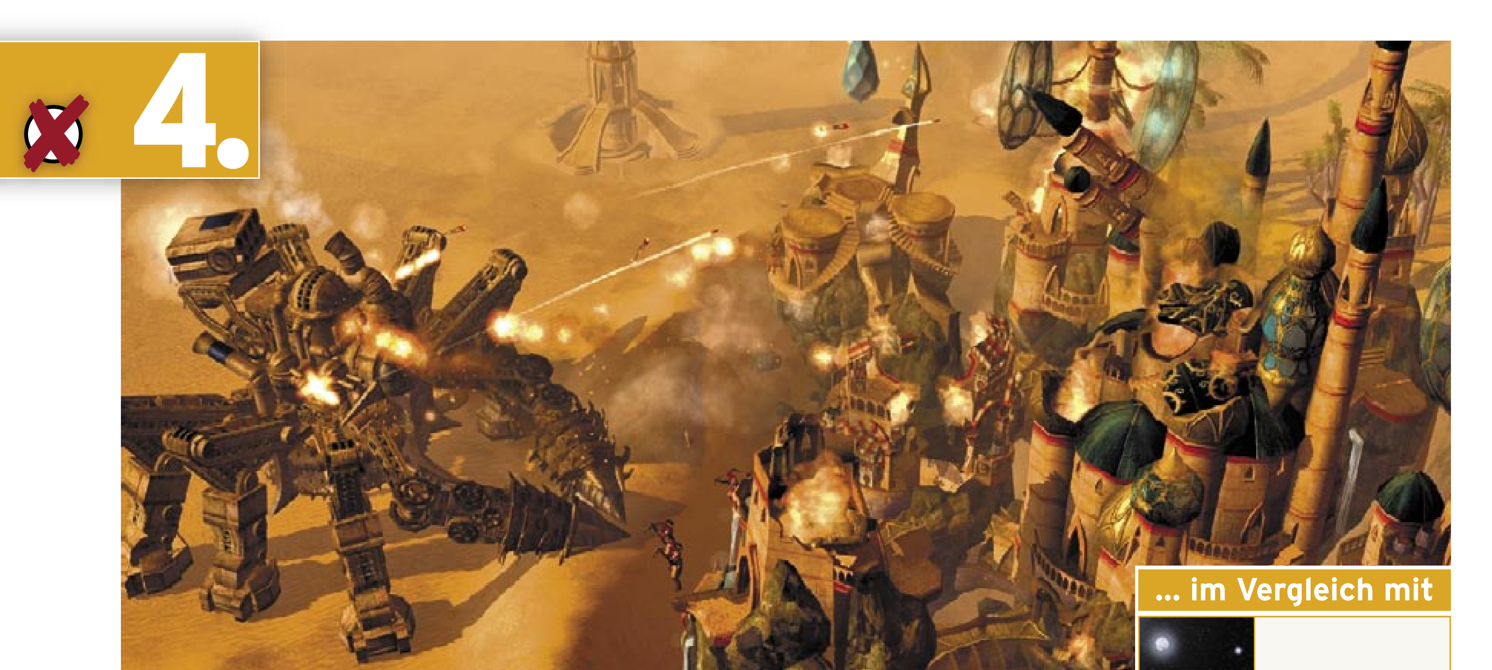
- **WIRTSCHAFTSPART** Ascarons Action-Adventure verzichtet auf komplexe Wirtschaftskreisläufe. Sie dürfen lediglich Waffen für sich selbst kaufen. Ganz anders bei **Fluch der Karibik**. Hier kann man als Händler ein Vermögen verdienen.
- **GRAFIK** Nach wie vor glänzt **Fluch der Karibik** durch seine realistischen Wasser- und Wettereffekte.



Ob **Tortuga** da mithalten kann, bleibt abzuwarten. Der enorme Detailgrad der Schiffe überzeugt aber schon jetzt.

- **HANDLUNGSFREIHEIT** In beiden Titeln können Sie den Plot außen vor lassen und sich selbst nach Aufträgen umsehen.
- **ROLLENSPIELKOMPONENTE** In diesem Punkt sind sich die Spiele auch sehr ähnlich. Sowohl bei **Tortuga** als auch bei **Fluch der Karibik** sammeln Sie im Laufe der Zeit Erfahrungspunkte, mit denen Sie die Fähigkeiten Ihres Alter Ego verbessern.
- **SEESCHLACHTEN** Während in **Fluch der Karibik** in erster Linie der Charakterlevel über Sieg und Niederlage entscheidet, bietet **Tortuga** weitaus mehr taktische Möglichkeiten.

4.



KRABBENSALAT Von den technisch veranlagten Vinci kommt dieser riesige Koloss, der zu den Helden zählt.

Rise of Legends

Der Nachfolger von Rise of Nations bewegt sich weg vom historischen Hintergrund und hin ins Fantasy-Millieu.

Kenner des Vorgängers reiben sich die Augen – und das nicht nur wegen der augenschmeichelnden Bilder mit hübsch ausgearbeiteten Gebäuden und Einheiten. Wenn Sie sich fragen, warum das Spiel nicht **Rise of Nations 2** heißt: **Rise of Legends** beinhaltet nur noch vereinzelt Elemente aus dem Vorgänger. Die Technologen Vinci treten gegen magiebegabte Alim und das außerirdische Volk Cuotl an. So ist es quasi alltäglich, wenn Feuer speiende Drachen über haushohe, metallene Kampfroboter herfallen. Die Entwickler legen Basenbauerei und Mikromanagement ad acta. Die Ressourcen beschränken sich auf Timonium, welches Karawanen automatisch gegen Geld tauschen, sowie je nach Volk Strom oder Magie. Zwar gibt es wenige separat stehende Produktionsanlagen, Ihre anfänglich vorhandene Stadt werten Sie jedoch nur mit vier Gebäudearten auf. Bauen Sie zum Beispiel einen Militärkomplex an, steigert das die maximale Einheitenzahl und sorgt für mehr Stadtwachen. Letztere sind nötig, damit der Feind rund um die Stadt nicht die Oberhand gewinnt. Sonst überwältigt er per Mausklick die Verteidiger und wird zum neuen Besitzer. Weitere taktische Möglichkeiten bieten unabhängige, teils neutrale oder aggressive Parteien, deren Bauten Sie in einigen Fällen kaufen können. Für besondere Leistungen wie den größten Landbesitz oder eingenommene Artefakte winken Boni, die unter Umständen schlachtenentscheidend sind. Jede Armee kann teure, mit Spezialfähigkeiten gesegnete Helden anwerben, die lernfähig und wiederbelebbar sind. Bleibt die Hoffnung, dass es diesmal eine spannende Kampagne gibt. (as)

Entwickler: Big Huge Games
Anbieter: Microsoft GmbH
Termin: 1. Quartal 2006

... im Vergleich mit

Earth 2160

- **EINHEITEN** Bei **Earth 2160** passen Sie Einheiten per Editor an und haben so auch stark spezialisierte Varianten. Dagegen sind die Boden und Lufteinheiten von **Rise of Legends** eher Standard.
- **RASSEN** Beide Spiele haben eine außerirdische Rasse mit überlegener Technologie. Insgesamt sind die **Earth**-Kämpfer mehr auf Technologie ausgerichtet.
- **HELDEN** Helden stehen bei **Rise of Legends** stärker im Vordergrund, zumal pro Volk gleich eine Hand voll bereit stehen. Ob es Aufträge nur mit Helden und einigen Einheiten gibt, bleibt abzuwarten.
- **GRAFIK** **Rise of Legends** macht gegenüber dem Vorgänger einen großen Schritt nach vorn und zeigt detailreiche Models mit unzähligen Poligonen. An **Earth 2160** kommt es dennoch nicht heran.
- **SZENARIO** Durch die Fantasy-Elemente setzt sich **Rise of Nations** deutlich von der **Earth**-Reihe ab. Mit von der Partie ist wieder eine Länderkarte. Die Relevanz für die Kampagne ist uns nicht bekannt.



AIRBUS In solch zerklüfteten Szenarien kommen Sie nur mit Flugeinheiten weiter.



SCHÖNER WOHNEN Ja, hierbei handelt es sich tatsächlich um eine Stadt.



ELECTRONIC-ARTS.DE

ES GIBT VIELE WEGE SICH RESPEKT ZU VERDIENEN.

WILLKOMMEN IN DER FAMILIE.









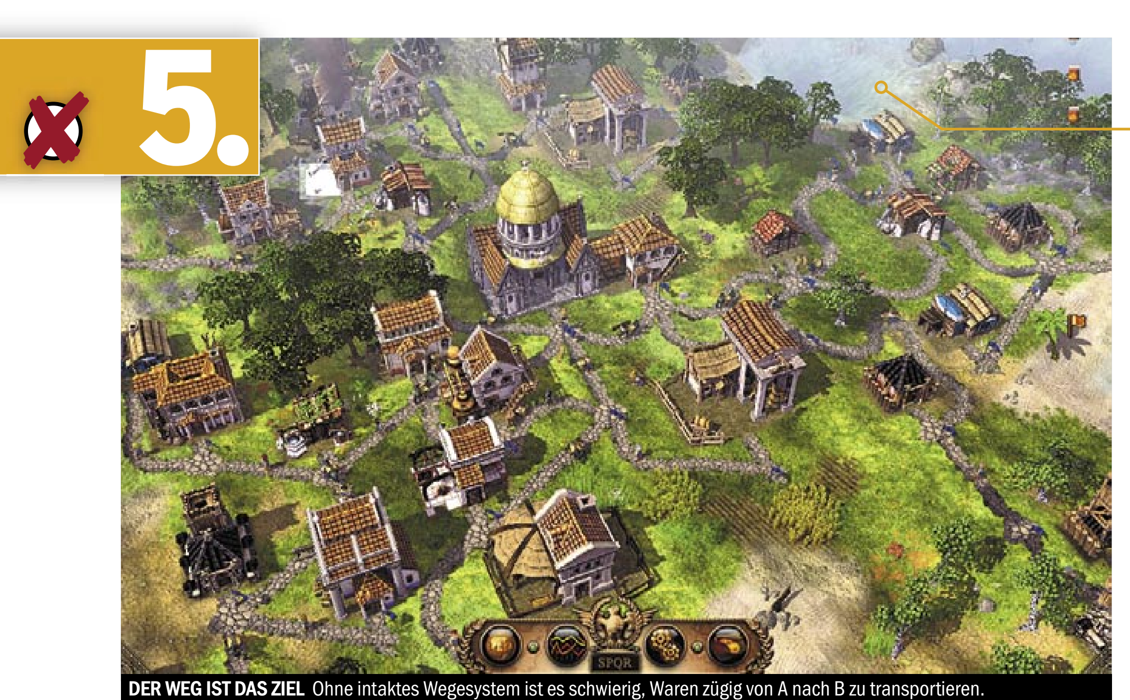




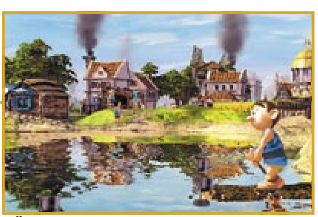


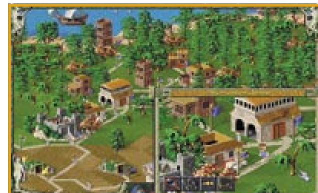


5.



DER WEG IST DAS ZIEL Ohne intaktes Wegesystem ist es schwierig, Waren zügig von A nach B zu transportieren.


HÜBSCH In der höchsten Zoomstufe können Sie Ihre Siedler in 3D beobachten.


PIXEL-PARADE Mit der Krümelgrafik des Urspiels hat das Remake nichts gemein.

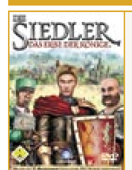
Die Siedler 2: Neuauflage

Der nächste Siedler-Teil ist ein alter Bekannter, der gerade seinen zehnten Geburstag feiert. Nur ein Name fehlt ihm noch.

Nach dem Ausflug ins kampflastigere Echtzeit-Strategie-Fach kehrt die **Siedler**-Serie im Wortsinn zurück zu ihren Wurzeln. Der neueste Streich der Wusel-Sim ist allerdings keine Neuentwicklung, sondern ein Remake des vielen Spielern nach besten Teils der Serie: **Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici** – im modernen 3D-Gewand. Über den finalen Titel stimmen aktuell über 30.000 registrierte **Siedler**-Fans ab. Wie beim Urspiel siedeln Sie wahlweise mit Römern, Nubiern und Asiaten, aber ohne Wikinger um die Wette. Ziel ist, Ihre anfangs kleine Siedlung zu erweitern und einen funktionierenden Wirtschaftskreislauf aufzubauen. Dazu transportieren Sie etwa die Ernte Ihrer Getreidefarm zur Mühle und anschließend zum Bäcker. Damit Waren zügig von A nach B gelangen, spielt der Wegebau eine wichtige Rolle. Je nach Bedarf geben Sie vor, welche Rohstoffe Ihre Siedler mit welcher Priorität befördern oder wie viel Holz für welche Bauvorhaben freigegeben wird. Ist es Ihnen auf Ihrem Fleckchen Erde zu klein, erweitern Sie Ihr Reich durch Türme oder Festungen. Kämpfe laufen komplett automatisch ab; Sie geben lediglich per Mausklick das Angriffskommando. Anschließend stürmen Ihre Siedler-Soldaten die gegnerischen Militärgebäude und siegen bei entsprechender Überlegenheit. Auffälligste Neuerung ist die generalüberholte Grafik. Für die lebhafte 3D-Umgebung und den knuffeligen Comic-Look zeichnet eine eigens entwickelte sowie frei dreh- und zoombare Engine verantwortlich. Neben einer storybasierten und zehn Missionen starken Solo-Kampagne versprechen die Entwickler ebenso viele Freeplay-Karten und einen Mehrspielermodus. (cs)

Entwickler: Blue Byte / Funatics
Anbieter: Ubisoft
Termin: 4. Quartal 2006

... im Vergleich mit



Die Siedler 5

- **GENRE** Während der letzte **Siedler**-Teil einen Ausflug ins Echtzeit-Strategie-Fach wagte, besinnt sich die Neuauflage auf den Ursprung der Serie.
- **AUSRICHTUNG** **Die Siedler 5** stellt actionreiche Echtzeit-Schlachten in den Mittelpunkt. Das Remake des zweiten Teils mixt Aufbau-Strategie mit WiSim-Elementen.
- **GRAFIK** Beide Titel bieten eine zeitgemäße 3D-Grafik, wobei sich die Neuauflage von **Die Siedler 2** mit einem niedlichen Comic-Look und einer farbenfroheren Umgebung von Teil 5 abhebt.
- **WIRTSCHAFTSSYSTEM** Der Wirtschaftspart spielte bei **Siedler 5** eher eine untergeordnete Rolle. Beim Remake des zehn Jahre alten Klassikers steht der Aufbau eines funktionierenden Wirtschaftssystems im Mittelpunkt.
- **MEHRSPIELERMODUS** Beide **Siedler**-Titel haben Mehrspielerduelle für acht (**Siedler 5**) beziehungsweise sechs Kontrahenten im Programm.

INTERVIEW MIT RALF WIRSING

„Die Wikinger haben wir gestrichen."


RALF WIRSING ist verantwortlicher Produzent bei Blue Byte.

PC Games: Warum ist das nächste Siedler-Spiel ausgerechnet eine Neuauflage?

Wirsing: „Viele Spieler sind an uns mit der Bitte herangetreten, **Die Siedler 2** in aktueller Grafik spielbar zu machen. Zudem wurden in Umfragen, wie etwa von der PC Games, **Die Siedler 2** als der bis dato beliebteste Teil der Serie genannt. Das Jahr 2006 ist ein ganz besonderes Jahr für Ubisoft, Blue Byte und **Die Siedler**: Ubisoft hat sein 20-jähriges Firmenjubiläum und im April 2006 ist es genau zehn Jahre her, dass das Original **Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici** im deutschsprachigen Raum erschien. Insgesamt also genügend Gründe für eine Neuauflage."

PC Games: Bis auf die 3D-Grafik handelt es sich also um das Urspiel von 1996?

Wirsing: „Wir wollen das Original in zeitgemäßem 3D-Grafikstil erstrahlen lassen. Es wird ein paar Änderungen geben, diese haben auf das Spielempfinden aber keinen Einfluss. Beispielsweise werden wir eine neu gestaltete Story-Kampagne einfügen, dazu kommt ein echter Mehrspielermodus. Außerdem haben wir von den vier Völkern im Original die Wikinger gestrichen."


ER WAR EIN MANN
FÜR EINE NACHT.
FRÜHJAHR 2006
HITMAN™
BLOOD MONEY
www.hitman.com
Io-Interactive
XBOX
PlayStation 2
PC DVD ROM
eidos
© 2006 IO Interactive A/S. Hitman: Blood Money and Hitman are trademarks of the SCi Entertainment Group. All rights reserved. "PlayStation" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

6.



MALERISCH Die Sonne glänzt auf den Wellen, während Ihre Mannschaft sichtbar an Deck umherwuselt – die Optik stimmt.

Age of Pirates

Im Kielwasser vom Fluch der Karibik dürfen Sie in Age of Pirates erneut die berüchtigte Totenkopfflagge hissen.

Endlich wieder würzige Seeluft schnuppern! Schließlich gab es seit **Sid Meier's Pirates!** (Test in PC Games 02/05) keine richtigen Freibeuterspiele mehr. Ein Hoffnungsschimmer: Das russische Entwicklerteam Akella (**Sea Dogs**, **Fluch der Karibik**) schickt Sie erneut auf hohe See. Wird **Age of Pirates** besser als seine Quasi-Vorgänger?

Im Kern haben Sie es mit einem Rollenspiel-Action-Adventure mit Simulations- und Handelselementen zu tun – klar soweit? Sie steuern einen Schiffskapitän – wahlweise auch weiblich – in der Third-Person-Ansicht durch kleine Hafenstädte und quatschen mit Nichtspielercharakteren. In Geschäften und Tavernen nehmen Sie Aufträge wie Eskortierungs- oder Transportfahrten an, damit Sie an Geld kommen. Das investieren Sie in neue Ausrüstung für Charakter und Schiff, darunter Musketen, Segeltücher und natürlich Ihre gestandene Crew. Wenn es die Situation erfordert, zücken Sie kurzerhand den Fechtsäbel und liefern sich ein Duell mit Störenfrieden. Anders auf See: Hier erkunden Sie neue Handelsrouten und tragen die obligatorischen Gefechte mit Piraten oder Gesetzeshütern aus – je nachdem, mit welcher Fraktion Sie verfeindet sind. Eine Karte und Schnellreisefunktion erleichtern die Orientierung, außerdem dürfen Sie in der Ego-Perspektive über das Deck laufen und per Fernrohr gegnerische Schiffe ausspähen.

Die uns vorliegende Preview-Version macht einen zwiespältigen Eindruck. Optisch wirkt das Spiel okay, besonders die Wetter- und Wassereffekte gefallen. Doch die undurchsichtige Steuerung gestaltet den Einstieg bislang unnötig kompliziert. (fs)

Entwickler: Akella
Anbieter: Playlogic
Termin: April 2006

... im Vergleich mit

Sid Meier's Pirates!

- **HANDEL** Beide Spiele bieten rudimentäre Handelsfunktionen, um an das bitter nötige Kleingeld zu gelangen. In **Pirates!** läuft das Ganze etwas übersichtlicher ab.
- **DUELLE** Ob an Land oder auf Deck – kein Piratenspiel ohne packende Fechtszenen! Was in **Pirates!** kurzweilig und spannend ist, wirkt in **Age of Pirates** aufgrund der Steuerung noch etwas zäh.
- **GRAFIK** Beide Spiele haben ihren eigenen Charme. **Pirates!** ist bunter und lebhafter, dafür trumpft Akellas Piraten-Abenteuer mit netten Details wie der sichtbaren Crew an Deck auf. Der realistische Wellengang und die Wettereffekte sehen sehr ansprechend aus.
- **SEESCHLACHTEN** In **Pirates!** gehen Schiffskämpfe leicht von der Hand, in **Age of Pirates** sind sie noch unnötig kompliziert – die Steuerung ist Schuld!
- **MEHRSPIELERMODUS** Kurz und knapp: **Pirates!** hat keinen, **Age of Pirates** schon. Wie sich der Modus spielt, lässt sich anhand der Preview-Version noch nicht sagen.



UNWETTER Bei Gewitter und Sturm wird ein realistischer Wellengang simuliert.



DUELL An Land handeln Sie nicht nur, sondern kämpfen auch per Säbel!



AUF EINEN BLICK Schauplatz des Spiels ist die 3D-Stadt mit dem passenden Namen Blickfeld. Ein Klick auf beliebige Häuser zeigt, wer sich vorm Fernseher lümmelt.

KASTEN-WIRTSCHAFT Einen Großteil der Spielzeit verbringen Sie im Programmplaner-Menü. Das schaut zwar bescheiden aus, lässt sich aber einfach bedienen.

Prime Time

Der Fernsehmanager wagt sich an den Klassiker Mad TV und macht Sie zum Chef Ihres eigenen Senders.

Über fünf Stunden verbringt der Durchschnittsdeutsche tagtäglich vor der Glotze. Und das, obwohl das Programm vollgestopft mit Wiederholungen, billigen Plagiaten und nervigen Talkshows ist. Nicht auszudenken, wie viele Stunden es wären, wenn man ausschließlich die besten Filme, die spannendsten Serien und die unterhaltsamsten Shows geboten bekäme. Und das alles auch noch auf einem einzigen Sender. Zu schön, um wahr zu sein? Nicht bei **Prime Time**. Dort schlüpfen Sie in die Rolle des Programmdirektors und buhlen in einer Stadt mit dem sinnigen Namen Blickfeld um die Gunst der Zuschauer. Genau wie Ihre drei konkurrierenden TV-Anstalten.



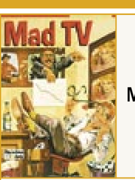
UND ACTION Bei **Prime Time** machen Sie als Boss eines aufstrebenden TV-Senders Ihr eigenes Programm.

Bildschirm-Arbeiter

Das Spielkonzept erinnert massiv an Rainbow Arts' genialen Klassiker **Mad TV** (1991). Die Aufmachung ist 15 Jahre später freilich eine andere. Zuckelten Sie bei beim Vorbild mit Ihrem pixeligen Alter Ego ausschließlich durch ein reichlich unspektakuläres 2D-Hochhaus, spielt **Prime Time** in einer lebensnahen 3D-Stadt. Ein Spieltag beginnt um 18 Uhr und endet um Mitternacht. Ziel ist, nach vier Spieljahren den Fernsehpreis für das beste Programm abzustauben. Damit das gelingt, kaufen oder produzieren Sie quotenbringende Filme, Serien, Shows und Nachrichten, schließen lukrative Werbeverträge ab oder erweitern Ihr Sendegelände. Außerdem kümmern Sie sich um die Einstellung und Fortbildung Ihres Personals. Vom Archivar über den Programmplaner bis hin zum Anchorman oder Comedian gibt es zahllose Stellen, was einen bei steter Expansion im Spielverlauf schon mal den Überblick verlieren lässt. Auch wenn das Programmplaner-Menü den Charme eines Testbilds hat, geht die Bedienung relativ leicht vonstatten. Im Gegensatz zu **Mad TV** können Sie Ihr Programm nicht mehr kurzfristig ändern, sondern müssen bis spätestens Freitag die Sendungen der Folgewoche ausgewählt haben. Andernfalls bleibt der Bildschirm schwarz. Praktischerweise sind die aktuellen Einschaltquoten stets sichtbar und lassen sich auch nachträglich abrufen. Einen Blick durch den Fernseher in die Wohnzimmer und somit direkt auf Ihre Zuschauer riskieren Sie, indem Sie ein beliebiges Gebäude in Blickfeld anklicken. Rathaus, Bank oder Werbeagentur erreichen Sie ebenfalls per Mausklick und sind dank Quick-Link-Funktion schnell zu finden. Die uns vorliegende Beta macht in jedem Fall Laune, offenbart aber auch Schwächen: Die Grafik ist lediglich Mittelmaß und die Tatsache, dass Film- und Serientitel im Vergleich zu **Mad TV** rein fiktiver Natur sind, raubt dem Spiel einiges an echter TV-Atmosphäre. (cs)

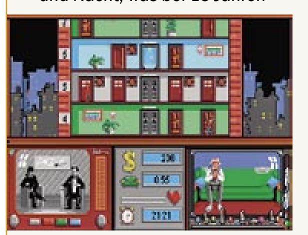
Entwickler: Limbic Entertainment
Anbieter: RTL Enterprises
Termin: 13. April 2006

... im Vergleich mit



Mad TV

- **HINTERGRUND** Bei beiden Titel kämpfen Sie gegen zwei (**Mad TV**) respektive drei konkurrierende TV-Sender um die höchsten Einschaltquoten im Sendegebiet.
- **SPIELWELT** Während **Mad TV** ausschließlich in einem Hochhaus spielt, erwartet Sie bei **Prime Time** eine komplett animierte 3D-Stadt.
- **GRAFIK** Ein Unterschied wie Tag und Nacht, was bei 15 Jahren



Differenz aber niemanden wundern sollte. **Mad TV** zeigt witzige Comic-Grafik in 2D, **Prime Time** einen 3D-Ort, aber auch reichlich öde Bürografiken.
- **LIZENZEN** Klarer Punktgewinn für **Mad TV**, bei dem ausschließlich authentische Filme, Serien und Shows über den Bildschirm flimmern. **Prime Time** besitzt keinerlei Lizenzen und bietet nur Fantasietitel, was die Orientierung im TV-Dschungel erschwert.
- **HUMOR** **Prime Time** setzt auf teils witzige Filminfos, kommt aber sonst als bierernste WiSim rüber. **Mad TV** strotz hingegen nur so vor schwarzen Humor und einer mit sinnlosen Geschenken zu beglückenden Vorzimmerdame. Der Oldie hat die Lacher deswegen vermehrt auf seiner Seite.

8.

Zerberstende Scheiben und davon fliegende Karosserieteile: Die Wagen in Flat Out 2 sind komplett zerstörbar.



BEEINDRUCKEND Das Schadensmodell von **Flat Out 2** zerbeult Autos mindestens genauso schön wie das von **Crashday**.

Flat Out 2

Was für ein Fin(n)is(c)h: In letzter Minute rollte die spielbare Beta des skandinavischen Rumpel-Rasers in die Redaktion.

Selten war die Schadenfreude bei einem Rennspiel größer als in **Flat Out**. Kein Wunder, zerbeulte man bei dem 2004er Überraschungshit doch nicht nur jedes Auto bis aufs letzte Stück Blech, sondern absolvierte obendrein extrem witzige Minispielchen wie den Crashtestdummy-Weitwurf oder das Auto-Kegeln. Für den zweiten Teil versprechen die im finnischen Helsinki ansässigen Rennspielprofis von Bugbear Entertainment (**Rally Trophy**, **Tough Trucks**) „noch mehr Chaos und Zerstörung". Die Zahl der Rennstrecken wurde auf knapp 60 verdoppelt und führt Sie durch sechs abwechslungsreiche Szenarien (unter anderem Wüste, Wald, Stadt). Der Clou: Im Gegensatz zum Vorgänger oder dem jüngst veröffentlichten **Crashday** schrotten Sie nicht nur sämtliche Autos, sondern auch fast die komplette Umgebung mit knapp 3.000 demolierbaren Objekten pro Parcours. Außer den bekannten Muscle-Cars des ersten Teils geben Sie neuerdings auch in Sportflitzern, Pick-ups und wendigen Kleinwagen Gas.

Überraschend realistisch

Neben den kurzweiligen Minispielchen und Einzelrennen bietet **Flat Out 2** einen Meisterschaftsmodus. In drei Rennklassen kämpfen Sie um Platzierungen und Preisgelder, mit denen Sie Ihr Fahrzeug aufmotzen oder gegen ein schnelleres Vehikel eintauschen. Das realistisch-glaubwürdige Fahrgefühl überrascht wie die überaus detaillierte, effektvolle und lebendige Spielwelt. Nicht nur Schrotthändlerherzen höher schlagen lässt das Schadensmodell, das bereits im Beta-Stadium begeistert. Gleiches gilt für die präzise und einsteigerfreundliche Steuerung. (cs)

Entwickler: Bugbear Entertainment
Anbieter: Empire
Termin: Mai 2006

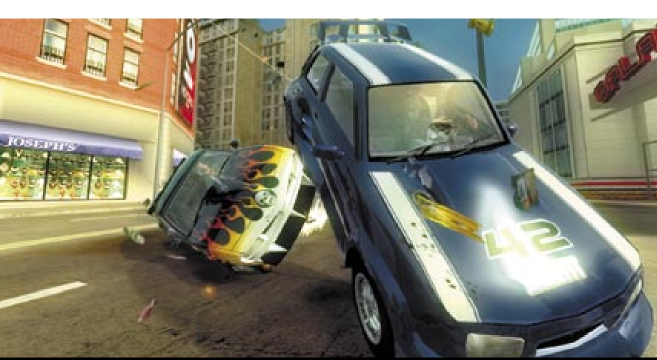
... im Vergleich mit

Crashday

- **AUTOS Crashday** bietet zwölf, **Flat Out 2** knapp 30 fiktive Fahrzeuge. Darunter jeweils Muscle-Cars, Sportwagen oder Pick-ups. Umfangreichere Tuning-Optionen verspricht eindeutig **Flat Out 2**.
- **SPIELWELT** Klarer Punktsieg für **Flat Out 2**, das mit mehr als doppelt so vielen Rennstrecken (60) als **Crashday** (26) und obendrein mehr Szenarien (Großstadt, Rennstrecke, Wüste, Kornfeld, Wald sowie Abwasserkanal) aufwartet.
- **SCHADENSMODELL** Das von **Crashday** zählt mit zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Doch **Flat Out 2** scheint dem in nichts nachzustehen.
- **UMFANG** Bei der Spielmodi-Anzahl braust **Crashday Flat Out 2** davon, das dafür jedoch eine Vielzahl kurzweiliger Minispiele sowie eine umfangreichere Karriere unter der Spielspaß-Motorhaube hat.
- **MEHRSPIELEROPTIONEN** Jeweils bis zu acht Spieler geben gemeinsam Gas. Dank des genialen Editors und mehr Spielvarianten hat **Crashday** die Nase vorn.



DETAILLIERT Die gestochen scharfe Optik ermöglicht wunderschöne Karambolagen.



PLATZ DA! Aus lizenzrechtlichen Gründen schrotten Sie nur fiktive Autos.

9.

AUTHENTISCH Bei **Evolution GT** geben Sie mit lizenzierten Wagen unterschiedlicher Hersteller Gas. Im Bild eine Chevrolet Corvette C6.R.

ZURÜCKHALTEND Bei **Evolution GT** gehen die Computergegner vor allem bei Kurvenfahrten weniger rücksichtslos zu Werke.

STREETS OF LONDON Die engen Straßen der britischen Hauptstadt erwarten Sie in den Städterennen.

Evolution GT

Für die italienischen Momente im Leben muss auch mal ein Rennspiel herhalten. Ob Evolution GT die richtige Wahl ist?

Bereits im vergangenen Jahr setzte Italo-Entwickler Milestone (**Superbike**-Serie, **Racing Evoluzione**) mit **Squadra Corse Alfa Romeo** (**S.C.A.R.**), dem mutmaßlich ersten „CARPG" (Wortspiel aus Car und RPG – Auto und Rollenspiel) der Spielegeschichte, eine innovative Sprit-Duftmarke. Ärgerlicherweise waren die rüpelhaften Computergegner stärker als ein Espresso Doppio und der Fuhrpark ähnlich dünn wie Giovanni Trappatonis alemannischer Wortschatz – was daran lag, dass Sie ausschließlich mit Fabrikaten des Autobauers Alfa Romeo an den Start gingen. Im Gegensatz zum Vorgänger stecken in **Evolution GT** 35 lizenzierte Rennwagen von Herstellern wie Mercedes, Audi, VW, Nissan, Seat. Auch die Zahl authentischer Rennstrecken wurde auf knapp 30 erhöht. Neben klassischen PS-Parcours wie Hockenheim oder Donington Park erwarten Sie herausfordernde Offroad-Rutschpartien im schottischen Hochland und in den Bergen Korsikas. Mit Gegenverkehr und engen Straßenführungen kämpfen Sie in Stadtkursen, die Sie etwa nach Berlin oder London führen. Wie bei **Squadra Corse Alfa Romeo** haut einen auch die Optik von **Evolution GT** nicht gerade aus den Rennfahrer-Socken. Die Fahrzeugmodelle sind zwar detailliert und das Schadensmodell beschränkt sich endlich auf mehr als kleinere Kratzer und Beulen, aber die gesamte Umgebung macht nach wie vor einen ziemlich tristen Eindruck. Da **Evolution GT** allerdings primär auf der Konsole entwickelt und erst anschließend für den PC adaptiert wird, versprechen die Entwickler für die finale Version eine weniger kantige und dafür farbenfrohere Optik. Viel wichtiger als eine blitzeblank gewienerte Edelgrafik ist allerdings das Fahrgefühl der Boliden, das gegenüber **S.C.A.R.** noch realistischer sein soll. Für ein möglichst authentisches Ergebnis hat Milestone eng mit Profifahrern der WTCC-Serie zusammen gearbeitet. Eine weniger empfindliche Steuerung soll helfen, das die Autos nicht beim kleinsten Lenkradruckler von der Piste rutschen. Die interessanteste Eigenschaft des Vorgängers wurde beibehalten: Während der Karriere steigern Sie rollenspielähnlich die Fähigkeiten Ihres Piloten. Hat dieser etwa ein schwaches Nervenkostüm, drohen unter Stress Fahrfehler oder ein verschwommenes Blickfeld – witzig. (cs)

Entwickler: Milestone
Anbieter: Black Bean
Termin: Mai 2006

... im Vergleich mit



Squadra Corse Alfa Romeo (S.C.A.R.)

- **AUTOS** Durften Sie sich bei **S.C.A.R.** ausschließlich hinters Steuer diverser Alfa Romeos zwängen, stehen bei **Evolution GT** Rennsemmeln zahlreicher und bekannter Hersteller zur Wahl.
- **STRECKEN Evolution GT** fährt dreigleisig: Klassische Rennparcours, Offroad-Pisten und Stadtkurse halten sich die Waage. **S.C.A.R.** heizt lediglich über Rennstrecken und durch Städte.
- **KÜNSTLICHE INTELLIGENZ** Ein deutlich ausgewogenerer Schwierigkeitsgrad soll bei **Evolution GT** für weniger Frust sorgen als bei den starken und aggressiven KI-Gegnern von **S.C.A.R.**
- **ROLLENSPIELELEMENTE Evolution GT** setzt noch stärker als sein Vorgänger auf die Charakterentwicklung Ihres Alter Egos. Mit erfolgreichen Rennen steigern Sie Ihre Fähigkeiten und verbessern Reaktionsvermögen oder Coolness.
- **GRAFIK** Detaillierte Autos, aber farblos-kantige Streckenränder – **Evolution GT** fährt der Konkurrenz à la **S.C.A.R.** optisch vermutlich hinterher.

10.

KOPFSACHE Brasiliens Kaka wuchtet den Ball Richtung gegnerisches Gehäuse.

MEHR ZIELWASSER Torschüsse lassen sich endlich genauer platzieren.

BALLVERLIEBT So schön und detailliert dribbelt Ronaldinho nur auf der Xbox 360.

ERKANNT? Spaniens Tormaschine Raul ist einer von knapp 100 Starkickern (Xbox 360).

FIFA Fußball-WM 2006

Zu schön, um wahr zu sein: Beim offiziellen Spiel zum Sportereignis des Jahres führen Sie Deutschland zum WM-Titel!

Träumen darf ja noch erlaubt sein, auch wenn man sich nach den jüngsten Auftritten von Kalifornien-Klinsis Kickern besser keine Illusionen auf den vierten WM-Titelgewinn Deutschlands hingeben sollte. Um so schöner, dass wir es wenigstens in der simulierten Fußballwelt von **FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006** noch mit Brasilien, England, Frankreich und Italien aufnehmen können.

Kahn im Kasten

Ob das an unserem Torsteher liegt? Denn eine der zweifellos spannendsten Fragen haben die Entwickler bereits vor dem Anpfiff am 9. Juni geklärt. Im Kasten der deutschen Nationalelf steht und hechtet Oliver Kahn, Arsenal Londons Jens Lehmann sitzt lediglich auf der Bank. Neben der deutschen Elf sind 126 weitere Nationalmannschaften samt Originaldaten mit von der Partie. Wie bei vorherigen EM- oder WM-Ausgaben der **FIFA**-Serie bestreiten Sie wahlweise die komplette Qualifikation oder das Endturnier in authentischen Nachbildungen aller zwölf deutschen WM-Stadien. Wer die von Lothar Matthäus und Co. ausgelosten Gruppen langweilig findet oder etwa Kameruns Ballzauberer vermisst, stellt sein eigenes Turnier zusammen. Vereinsmannschaften sind freilich nicht dabei, gleiches gilt für den motivierenden Manager-Part von **FIFA 06** – was den Spielumfang im Vergleich merklich schmälert. Damit **FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006** nicht ganz so dünn daherkommt, gibt es einen neuen Spielmodus namens „Globale Herausforderung", bei dem Sie 40 Klassiker der WM-Historie nachspielen – vom legendären Wembley-Finale 1966 mit England als Sieger bis hin zum deutschen WM-Triumph 1990 in Italien. Während Besitzer einer Xbox 360 in den Genuss einer neuen, hochaufgelösten und extrem detaillierten Grafik-Engine kommen, basiert die PC-Version „nur" auf der Optik von **FIFA 06**. Aber die Entwickler haben knapp 100 Superstars wie Ronaldinho, Beckham oder Ballack täuschend echt nachgebildet und mit individuellen Fähigkeiten ausgestattet. Spielerisch hat sich wenig getan, nur die Zielfunktion beim Torschuss wurde überarbeitet. Wie bei **Pro Evolution Soccer 5** spielen Geschwindigkeit und Schussposition nun eine wichtigere Rolle. (cs)

Entwickler: EA Sports
Anbieter: Electronic Arts
Termin: Ende April 2006

... im Vergleich mit



FIFA 06

- **UMFANG** 21 Originalligen, knapp 180 Nationalteams, über 10.000 authentische Kicker sowie ein motivierender Karrieremodus zeichnen **FIFA 06** aus. Die WM-Ausgabe bietet lediglich Nationalmannschaften und das WM-Turnier inklusive Qualifikation.
- **LIZENZ FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006** trumpft als einziges Fußballspiel mit der offiziellen WM-Lizenz auf und darf alle Stadien, Logos und Originaldaten verwenden. Einen WM-Modus sucht man bei **FIFA 06** vergebens.
- **GRAFIK FIFA 06** und **FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006** setzen beide auf dieselbe Grafik-Engine.
- **GAMEPLAY** Nur minimale Unterschiede: Neuerdings darf beim Elfmeterschießen der Keeper getäuscht werden und bei Torschüssen wurde die Zielgenauigkeit verbessert.
- **STARSPIELER** Im Gegensatz zu **FIFA 06** viel mehr, nämlich knapp 100 Cracks mit individuellen Fähigkeiten und einem verblüffend echten Äußeren.



BUT HEROES LIVE FOREVER

- HEROISCHE NAHKÄMPFE
- KOMMANDIERE GEWALTIGE TRUPPENFORMATIONEN
- ENTERE UND EROBERE FEINDLICHE SCHIFFE
- ATTACKIERE UND VERTEIDIGE BELAGERTE STÄDTE
- ZAHLREICHE MULTIPLAYER SPIELMODI



KÄMPFE IM HELDENMODUS
SEITE AN SEITE
MIT DEINER ARMEE



BESIEGE GEGNERISCHE
FLOTTEN IN DRAMATISCHEN
SEESCHLACHTEN



ZIEHE IM EINZEL-
ODER MEHRSPIELERMODUS
INS SCHLACHTFELD









WWW.RISEANDFALLGAME.COM



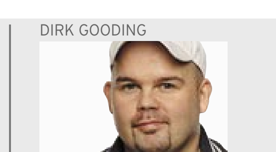
TEST

PETRA FRÖHLICH



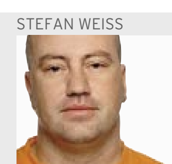
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Spellforce 2, Oblivion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Hammer & Sichel
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Anno 1701, viel Zeit für Oblivion

DIRK GOODING



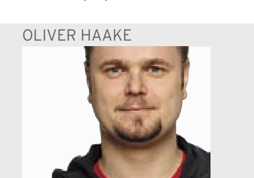
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der Pate – gegen Mafia schaut es halt mau aus
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: God of War 2 (PS2)

STEFAN WEISS



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Spellforce 2: Shadow Wars
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Hammer & Sichel
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Company of Heroes

OLIVER HAAKE



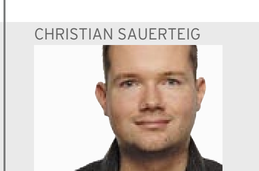
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Hammer & Sichel
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Warhammer: Mark of Chaos

THOMAS WEISS



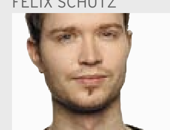
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der Pate
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Alan Wake

CHRISTIAN SAUERTEIG



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Gottlieb Pinball Classics (PSP)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der Pate
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Flat Out 2

FELIX SCHÜTZ



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Umsetzung von Onimusha 3 ... gruselig
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Beyond Good & Evil 2

BENJAMIN BEZOLD



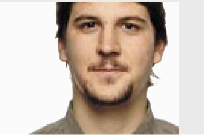
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Star Wars: Empire at War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der Pate
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Stranglehold

JUSTIN STOLZENBERG



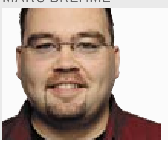
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Tycoon City: New York
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Half-Life 2: Episode 1 verschoben
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Test Drive Unlimited

ANSGAR STEIDLE



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Endless Forest mit Waffencheat
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der Pate
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Gothic 3

MARC BREHME



AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Die Schlacht um Mittelerde 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der Pate
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: John Woo's Stranglehold

RAINER ROSSHIRT

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Age of Empires 3 (ja, immer noch!)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: L.A. Rush
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: John Woo's Stranglehold

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile“ bis „Hochspannung pur“. Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente“ – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er“ gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute“ Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende“ Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5

BEISPIEL: X3: REUNION

BEISPIEL: DOOM 3

KLASSE 4



BEISPIEL: SCHLACHT UM MITTELERDE



BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

KLASSE 3



BEISPIEL: C&C GENERÄLE



BEISPIEL: MAFIA

KLASSE 2



BEISPIEL: ANNO 1503

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

KLASSE 1



BEISPIEL: STARCRAFT



BEISPIEL: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wider, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Doom 3, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start“-Button klicken, „Ausführen“ wählen, „Dxdiag“ eintippen und mit „OK“ bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System“ finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige“ erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)

PC-GAMES-AWARD





PC-Games-Award

Hervorragenden Spielen erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Black & White 2
Doom 3
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 06
NHL 06
Quake 4 (dt.)
Splinter Cell 3: Chaos Theory
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Call of Duty 2
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
F.E.A.R.
Far Cry (dt.)
FIFA 06
GT Legends
GTA San Andreas
Jedi Knight: Jedi Academy
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 06
Need for Speed Underground 2
NHL 06
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3
World of Warcraft

PC Games SOUND AWARD Powered by CREATIVE

PC Games GOLD AWARD 91 05/2006

SEI MEIN HELD

Kein anderes Rollenspiel vermittelt so intensiv das Gefühl, der aufstrebende Held in einer riesigen, atmenden Fantasy-Welt zu sein. Sie fühlen sich stark wie dieser Kerl hier rechts!

Auf der Heft-DVD
18-minütiges Video-Special

The Elder Scrolls 4

Oblivion | Deutschland bräuchte den Ruck, Rollenspiele haben ihn bereits: Oblivion steckt mühelos die Grenzen des grafisch und spielerisch Machbaren ab.

Irgendwann, vielleicht früher, vielleicht später, es hängt davon ab, welche Spielgeschwindigkeit Ihnen zusagt und welche Wege Sie einschlagen, denn man lässt Ihnen hier alle Freiheiten der Welt – irgendwann also stehen Sie in einem Keller voller Ratten. Rollenspieler sind konditioniert darauf, dann das Schwert auszupacken und den Kammerjäger zu geben. Doch **Oblivion** setzt die klassischste aller Quests in einen anderen Kontext: Die Auftraggeberin, eine Dunkelelfe mit flehender Stimme, hat Sie als Bodyguard verpflichtet: „Rette meine süßen kleinen Lieblinge mit ihren Stupsnäschen und den rosa Schwänzchen!" Und siehe da: Eine Raubkatze scharwenzelt im Keller umher. Woher kommt sie? Es steckt eine Geschichte dahinter, die man sich nur ausdenken kann, wenn man mit Leidenschaft bei der Sache ist. Die Ratten-Quest ist ein Musterbeispiel dafür, wie viel Mühe sich Bethesda gegeben hat, damit ihr Baby dem Anspruch vom aktuell besten Einzelspieler-Rollenspiel gerecht wird. Dass dieses Niveau während der Testphase von gesammelt etwa 60 Spielstunden zu keinem Zeitpunkt einknickte, grenzt in der Zeit hingeschluderter, unter Zeitdruck entwickelter Computerspiele an ein Wunder: Ja, mit **Oblivion** gibt es wieder eines dieser epischen, nichtlinearen Rollenspiele vom Schlage eines **Baldur's Gate 2**.

> Die Entwickler von Bethesda sind mit Oblivion am Höhepunkt ihres künstlerischen Schaffens angelangt.

Balsam für die Augen

So sehr man **Oblivion** rein wegen seiner inneren Werte lieben möchte, immerhin sind die ja ausschlaggebend bei einem Rollenspiel – es klappt nicht, die Grafik ist zu schön. Viel ist über sie gesagt worden. Allein die Bilder sprechen Bände. Doch man muss sich vor allem über eine Sache klar werden: Es gibt derzeit nichts, was ihrer Güte gleichkommt. Ja, ein **Half-Life 2** mag flüssiger laufen und im Vergleich nicht schlechter aussehen. Aber es hat nicht diese Bewegungsfreiheit, diese gewaltige Menge an Spielfläche, wie sie **Oblivion** vor einem ausbreitet. Die Außenwelt ist paradiesisch schön: Bäume und Büsche rauschen, tageszeitabhängige Farben füllen den Himmel, im Norden wirbelt Schnee durchs Gebirge, im Süden hängt Nebel wie ein Schleier über der Gegend, und alle paar Meter gibt es Entdeckungen zu machen, Felsformationen etwa, die sich bei Betrachtung als Höhleneingang entblößen, alte Ruinen, die, Mahnmalen gleich, aus der Vegetation herausragen, Dörfer, die sich im Wald verstecken und sich auf keiner Karte finden, Bäche, an deren Ufern die außergewöhnlichsten Pflanzen blühen und, hier liegt das Übel begraben, jene feuerroten Portale zur Unterwelt, Oblivion genannt. Dazu hat Jeremy Soule eine magische Musik komponiert, der man sich nicht entziehen kann, weil sie sich wie ein elegantes Kleid ums Geschehen hüllt und subtil aus dem Hintergrund heraus stimuliert, nur um in ausgewählten Momenten in melodischer Pracht aufzusteigen.

Meisterhaft erzählt

Im ganzen Land entstehen besagte Dimensionstore, die Bevölkerung schlottert vor Angst. Aus diesem Grund betreut Sie der Regent Uriel Septim mit der Rettung der Welt: Sie seien der Auserwählte, der über die Kräfte verfüge, das Böse abzuwenden. Gute Güte, hört sich das abgegriffen an. Hat Bethesda nicht mehr Fantasie, als den Spieler zum Auslöser einer Prophezei-

GESPICKT Diesen kleinen Wicht haben wir – gut erkennbar – zunächst mit Pfeil und Bogen bearbeitet. Nach dem Kampf pflücken wir die Pfeile vom Kadaver ...

MESSERSCHARF Überall in Tamriel öffnen sich derartige Portale. Heraus kommen Kreaturen wie dieser Daedroth.

Daedroth

MITTEN DRIN Die Kämpfe wirken aus der Ego-Perspektive besonders beklemmend, sobald ein Gegner seine Krallen nach dem Spieler ausfährt.



MAGISCH Wo Klingenwaffen versagen, hilft oft der richtige Zauberspruch. Dieser imposante Eisgolem reagiert empfindlich auf Feuermagie.

ung zu machen? Was in den ersten Spielminuten nach Groschenroman klingt, erstarkt im Verlauf zu einer Geschichte, die Cliffhanger an Cliffhanger reiht. Die Figuren, die in ihr vorkommen, sind wirkungsvoll in Auftreten und Persönlichkeit abgestimmt, sie sind die Stars in Szenen voller Spannung und Pathos. So gut und abwechslungsreich ist die Story, man möchte sich im Voranschreiten zügeln, auf dass das Spiel länger dauere. Die Neben-Quests, nicht minder in der Qualität, aber eben viel kompakter, eignen sich als Quell der Ablenkung. Am wundersamsten ist, dass die Missionen trotz ihrer erzählerischen Güte nicht wie in Beton gegossen wirken, sondern immer wieder Entscheidungen abverlangen. Auf welche Seite Sie sich stellen, beeinflusst Ausgänge genauso wie das Geschick, mit dem Sie sich schlagen. In einer Szene kämpfen Sie beispielsweise Seite an Seite mit einem Agenten, der sich später erkenntlich zeigt, sofern er denn am Leben bleibt. Damit Sie im Wust der Missionen nicht vom rechten Pfad abkommen, gibt es das Journal: Fix eine Quest angeklickt, schon deutet ein Pfeil im Kompass zum Zielort.

Abstecher in die Hölle

Zurück zu jenen Portalen, die den Fortbestand der Fantasy-Welt Tamriel bedrohen. Bethesda legte in den vergangenen Monaten Wert darauf, uns den Zutritt zu verwehren: Spieleredakteure mussten draußen bleiben, sie könnten ja verraten, was sich dahinter verbirgt. Auch Kameras waren verboten, denn kein Bild sollte an die Öffentlichkeit gelangen. Im Nachhinein erscheint die Geheimniskrämerei seltsam, fast unangebracht, weil dadurch eine Erwartungshaltung entstanden ist, deren Befriedigung einen urgewaltigen Kraftakt voraussetzt. Und tatsächlich: Oblivion selber entspricht nicht der Vorfreude – was nicht heißt, dass es schlecht wäre. Drinnen ist es rot, ungemütlich und gefährlich. Lava schlängelt sich träge an spitzen Gebilden vorbei, spinnenartige Minen graben sich aus dem Boden, kommt man ihnen zu nahe, und mechanische Turmkonstruktionen schießen Flammen auf jene, die sich unbedarft den Durchgängen nähern. An ausgewählten Orten stehen sorgsam geschlichtet aufgespießte Köpfe, hängen grausig massakrierte Körper an Seilen hinab. Selbst bei den Pflanzen ist Vorsicht geboten: Sie greifen nach dem Spieler und speien zischend ihr Gift aus.

Herzstück der Unterwelt sind Türme, deren messerförmige Zinnen sich unheilvoll dem Himmel entgegenbiegen. In ihnen kommt man sich vor wie im Alptraum eines Masochisten: Aufzüge (die Macher tauften sie Corpse Masher, also Leichenstampfer) landen auf Stacheln, Klingen schießen aus Löchern in den Wänden, und eine Treppe aus brodelndem Gestein windet sich nach oben, von wo aus der Prinz der Hölle regiert. 16 dieser Bösewichte gibt es in ebenso vielen Unterwelten, sie zu besiegen ist Voraussetzung, um die Portale zu schließen. Man macht das zwei, drei Mal, dann ist man leicht gelangweilt davon, dass die Hölle immer gleich auszuse-

So spielt sich The Elder Scrolls 4: Oblivion

Ein Spiel, drei Wege, 13 Klassen, tausend Möglichkeiten. Es ist ein grenzenloses Gefühl von Freiheit, das Oblivion Ihnen vermittelt. Im Kern ist es aber ganz einfach: Sie entscheiden sich grob für eine von drei Spielweisen und passen im Laufe Ihres Abenteuers die Details an.

Spielweise Nr.1: Der Krieger



Wenn hartgesottene Shooter-Fans mit einem Rollenspiel liebäugeln, muss es ein intuitives, schnelles Gameplay bieten. **Oblivion** wird diesem Anspruch gerecht: Mit den „WASD"-Tasten geht es in der Ego-Ansicht zügig durch den ersten Dungeon, ein Linksklick löst eine Schwertattacke aus, die rechte Maustaste ist für das Blocken mit Schild oder Waffe zuständig. Zauber und Heiltränke legt man per Hotkey auf die Tasten 1 bis 8 – schon ist man bereit für erste Abenteuer. In Kämpfen geht es gleichermaßen unkompliziert wie vielschichtig zu: Wieviel Schaden Sie mit etwa einem Schwerthieb anrichten, ist nicht nur durch Ihre Attribute und Erfahrungspunkte definiert, sondern auch, ob Sie die Maustaste gedrückt halten und somit einen langsamen, aber mächtigen Treffer austeilen. Ähnlich beim Schießen mit Feuerbällen oder Pfeil und Bogen: Gut entwickelte Attribute in Zerstörungsmagie beziehungsweise Treffsicherheit sind zwar unverzichtbar, jedoch nützt Ihnen das nichts, wenn Sie nicht ordentlich zielen. Schnelle Reflexe verlangt auch das Blocken: Ein krachender Treffer auf den ungeschützten Körper kann Sie von den Beinen fegen.

Spielweise Nr.2: Der Magier

Grundsätzlich können Sie in **Oblivion** tun und lassen, was Sie wollen – besonders bei Ihrer Charakterentwicklung. Allerdings muss selbst der überzeugteste Pazifist irgendwann zur Waffe greifen, um im Zweikampf zu bestehen; auch ein Magier kann daher ein potenter Schwertfechter werden. Doch seine wirklichen Talente liegen in anderen Bereichen, wie der Illusionsmagie oder dem nekromantischen Hexenwerk. In Kämpfen fühlen Sie sich daher anfangs womöglich unterlegen, verfügen Sie doch über keine Rüstungskenntisse und nur wenige Zaubersprüche. Das ändert sich schnell, besonders dann, wenn Sie in die Magiergilde eintreten und sich dort Ihre



eigenen Wunsch-Zauber basteln. Doch Vorsicht: Der Einsatz von Nekromantie, also dem Beschwören von Untoten, ist dort überhaupt nicht gern gesehen.

Alchemie als Universal-Helfer

Wen oder was Sie auch spielen: Das Sammeln von Zutaten wie Fleisch, Kräutern und seltenen Pilzen lohnt sich. Denn die daraus gebrauten Tränke füllen Lebens- und Manaleiste, vergiften Waffen und bieten verschiedene Spezialfähigkeiten.

Spielweise Nr.3: Der Dieb



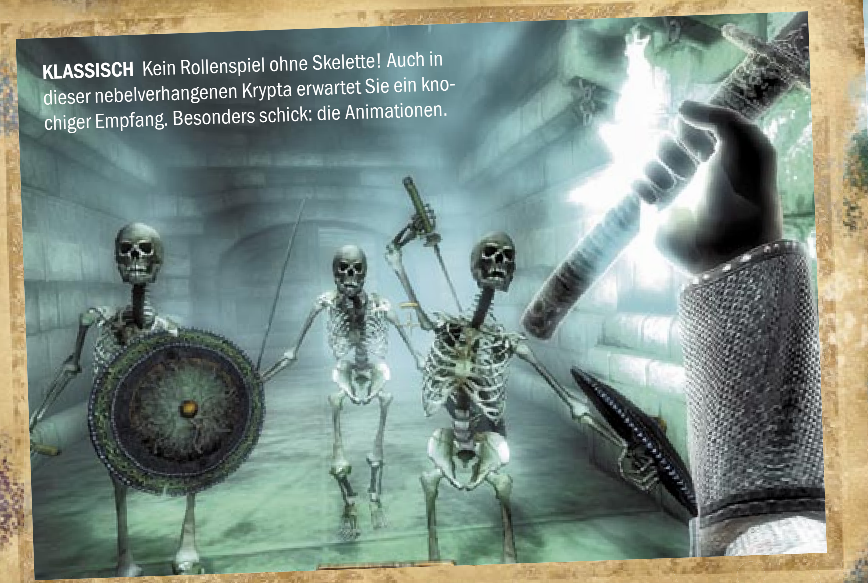
Der offene Kampf ist Ihnen zuwider und ehrliche Arbeit sowieso? Dann drücken Sie die „Strg"-Taste, um in den Schleichen-Modus zu wechseln. Die Gegner oder Stadtwachen bemerken Sie nicht, solange Sie sich in Schatten hüllen und auf leisen Sohlen bewegen. Diebe sind Meister im Heranpirschen, deshalb fügen Sie in dieser Rolle einem ahnungslosen Gegner besonders hohen Schaden zu. Das macht Diebe auch zu erstklassigen Assassinen – falls Ihnen gewissenloses Meucheln liegt. Pfeil und Bogen, vergiftete Dolche, das sind die Waffen eines Diebes – leicht und lautlos! Besondere Talente haben Diebe auch im Handel und in der Überzeugungskraft – so kitzeln sie Informationen aus Gesprächspartnern und erzielen gute Preise bei Händlern. Wer wirklich Kohle scheffeln will, tritt in diese Gilde ein, denn nur dort lässt sich heiße Ware verticken. Selbstverständlich sind die Langfinger auch Meister im Knacken von Schlössern, vorausgesetzt, sie haben einen Dietrich. Dann sehen Sie das Schloss im Querschnitt und fixieren die Zuhaltungen per Hand. Anfangs etwas mühsam, geht das später leicht von der Hand.

Woher weiß der Spieler, welche Talente und Attribute er wählen soll?

Das ist das Problem: Anfangs ist man angesichts von Klassen, Rassen und Attributen einfach überfordert, ein Blick ins Handbuch fast unweigerlich notwendig.



AUSBLICK Zwar verlieren Landschaftstexturen und Bäume auf Distanz an Schärfe, doch Momente wie der dargestellte entschädigen dafür völlig.



KLASSISCH Kein Rollenspiel ohne Skelette! Auch in dieser nebelverhangenen Krypta erwartet Sie ein knochiger Empfang. Besonders schick: die Animationen.



KEIN FAKE Ob Architektur oder Vegetation, Texturen, Wasser oder Animationen: **Oblivion** sieht wirklich so gut aus.



GEISTERSTUNDE Wir haben uns an Bord eines Schiffs geschlichen, um diesen wütenden Geist auszutreiben.

EIGENLEBEN Alle Nichtspielercharaktere haben Tagesabläufe und Bedürfnisse. Sie müssen essen und schlafen, unterhalten sich, lesen Bücher oder üben Zauberei und Bogenschießen. Die Welt wird dadurch besonders glaubwürdig.

MITSTREITER In manchen Quests – wie hier bei der Befreiung von Kvatch – sind Sie nicht allein unterwegs. Dieser Bogenschütze benötigt in Kürze Ihre Hilfe!

MIMENSPIEL Jeder Nichtspielercharakter kann über dieses Schablonensystem beeinflusst werden. Ob und wie ihm das gefällt, erkennen Sie am Gesichtsausdruck.

hen scheint. Ob dem tatsächlich so ist, konnten wir aufgrund der begrenzten Spielzeit nicht feststellen.

Die Balance halten

Wie das Gleichgewicht schaffen bei einem Rollenspiel, das übersprudelt vor Inhalt? Dafür Sorge tragen, dass das Spiel nicht zu leicht, zu schwer, zu verwirrend wird? Bethesda nahm sich diesem Problem mit teils cleveren, teils gefährlichen Ideen an. Die gute Botschaft zuerst: Trotz Nichtlinearität finden sich keine übermächtigen Gegenstände, die den Schwierigkeitsgrad nach unten drücken. Funde sind vom Charakterlevel abhängig, und Gegenstände von besonderer Qualität winken meist als Belohnung nach erfolgreich abgeschlossenen Nebenaufträgen – ein Vorteil gegenüber **Morrowind**, das sich mit seiner spielerischen Freiheit selbst erwürgte.

Auch der finanzielle Balanceakt ist den Entwicklern bravourös gelungen. Zwar findet man mehr Gegenstände als man zählen kann, doch ein cleveres System verhindert, dass man sie alle zu Geld macht und in Rekordzeit zum Millionär avanciert. Zum einen haftet Ihre Spielfigur bei Überschreitung einer strengen Lastgrenze bewegungslos am Boden, zum anderen haben viele Händler nicht das nötige Kleingeld, um Ihnen teure Waren abzukaufen. Man muss sich jedes Goldstück hart erarbeiten, außer man ist Mitglied der Diebesgilde – dort verdienen sich geschickte Langfinger eine goldene Nase.

Woanders schlingert **Oblivion**, etwa beim Schwierigkeitsgrad. Ein Zufallsgenerator berechnet die Stärke der Gegner anhand der Spielerstufe, woraus sich einige Probleme ergeben. So fiel uns auf, dass die Feinde nach einem Level-Anstieg streckenweise so mächtig wurden, dass die eigenen Fähigkeiten nicht mehr ausreichten, sie ohne Puls auf 180 und literweise Schweiß zu besiegen. Nehmen Sie dieses Beispiel: Eine Fähigkeit wie Redegewandtheit lässt sich kinderleicht steigern, indem man pausenlos Leute belabert. Sobald die Fähigkeit einen bestimmten Wert überschreitet, bewirkt sie den Stufenanstieg, der auch die Feinde kräftiger macht. Nur was bringt Redegewandtheit im Gefecht? Wenn sich ein Oger vor Ihnen mit fletschenden Zähnen auftürmt, ist die Frage „Wollen wir nicht Freunde sein?" gleichbedeutend mit dem Quickload-Hotkey. Man muss die Fähigkeiten und die daraus resultierenden Stufenanstiege mit Samthandschuhen anfassen, sonst findet man sich schnell in einer Zwickmühle wieder. Doch nur ein Langzeittest wird mit letzter Konsequenz zeigen, wie stimmig das spielerische Gleichgewicht geworden ist.

Bugs, Problemchen, Fazit

Wir haben **Oblivion** aufmerksam auf Bugs abgeklopft. Das Ergebnis wird jene erleichtern, die seit Jahren mit angehaltenem Atem auf dieses Rollenspiel warten: Bis auf Darstellungsfehler und Wegfindungsprobleme lief der Titel anstandslos. Auf einigen Rechnern lag ein dunkler Schatten in den Gesichtern der Nichtspielercharaktere, manchmal reagierten Feinde nicht auf Angriffe oder steckten in der verschlungenen Architektur fest. Wenige Tester klagten über sporadische Abstürze. Keine Spur von den in diesem Genre so gefürchteten Plot-Stoppern, doch ausschließen lassen sie sich nicht – wir konnten **Oblivion** zwar ausführlich, aber eben nicht bis zum Ende spielen.

Schwarze Flecken kleben auch auf der Benutzerführung: Das Inventar bietet mit seinen gewaltigen Lettern, seinen zig Untermenüs nur wenig Komfort; das Fehlen einer transparenten, verstellbaren Minimap irritiert in Anbetracht der Tatsache, dass sie in **Morrowind** zur Grundausstattung gehörte. PC-Spieler wurden hier offensichtlich mit dem Interface abgespeist, das sich auf dem TV-Bild der XBox 360 bewährt.

An der spielerischen Qualität rütteln solche Problemchen kaum: Die Entwickler von Bethesda sind mit **Oblivion** am Höhepunkt ihres Schaffens angelangt. Sie haben die Stärken des Vorgängers ausgebaut und die Schwächen eliminiert. Entstanden ist ein Glanzstück der Erzählkunst und nebenbei eines, dessen fantastische Optik einen großen Schatten wirft auf den ganzen Rest. (tw/fs)

Der Lebenslauf eines Helden

Bei einer Spielzeit von mutmaßlich weit mehr als 100 Stunden erlebt Ihr Held so Einiges!

Fertigkeiten verbessern

Learning by doing: Nur Fertigkeiten, die man auch regelmäßig benutzt, entwickeln sich im Laufe der Zeit weiter.

Die Gesetze brechen

Ob Hausfriedensbruch, Diebstahl oder Mord – erwischt man Sie dabei, drohen Geldbußen und Gefängnisstrafen!

Blutsauger

Nicht immer geschieht der Wandel zum Vampir freiwillig, er ist aber umkehrbar. Vorteil: verbesserte Reflexe. Nachteile: regelmäßiger Blut-Nachschub vonnöten und eine ausgeprägte Sonnenallergie.

Zur Legende werden

Atmosphäre-Clou: Wer sich in Haupt- und Neben-Quests engagiert, den erkennen Nichtspielercharaktere oft wieder und bejubeln ihn.





FANTASIEVOLL Selbst die Nebenaufträge strotzen vor tollen Ideen. Hier sind Sie auf der Suche nach einem verschollenen Maler in ein magisches Gemälde geschlüpft!

Es gibt viel zu tun!

Die Welt von Oblivion ist durchtränkt von Charakteren, Geschichten und Aufgaben. Sie können davon tun und lassen was Sie wollen!



Haupt-Quest: Die Geschichte

Im Kern von **Oblivion** steht die Geschichte um Martin Septim. Der verschollene Regentensohn ist der letzte der Königsfamilie und auf der Flucht vor einem bösartigen Kult. Diese durchtriebenen Kuttenträger sind es, die jene Portale zur namensgebenden Unterwelt Oblivion öffnen, um das Land ins Chaos zu stürzen. Was klingt wie ein Groschenroman, verpacken die Entwickler durch tolle Dialoge und Gänsehautmomente derart kunstfertig, dass man sich – trotz aller spielerischen Freiheit – kaum von der Haupthandlung abwenden kann.

Neben-Quests



Es genügt, den Gesprächen von Stadtbewohnern zu lauschen, schon schnappt man Stichwörter auf, einen Namen vielleicht. Wer nachforscht, wird mit Aufgaben belohnt, deren Qualität man nur bewundern kann: Alle Nichtspielercharaktere sind mit hochwertiger Sprachausgabe veredelt, häufig gibt es mehrere Lösungswege oder Tricks, mit denen man sich die Quests erleichtert. Keine Aufgabe absolvieren Sie grundlos, alles ist mit einer kleinen Geschichte, einem liebevollen Detail versehen. Aufgaben wie „Sammle zehn Pilze und bringe Sie mir" sind Ausnahmefälle.

Gilden

Wem es nach Zugehörigkeit und Gold dürstet, der schließt sich einer oder mehreren von vier Gilden an. Die Kriegerkaste ist schnell erklärt: Erfüllen Sie Aufträge, die vor allem Ihren Schwertarm fordern, um im Ansehen der Gildenmeister zu steigen und sich exklusive Belohnungen zu sichern. Die Magiergilde ist wählerisch: Um überhaupt Zugang zur magischen Universtität zu erlangen, brauchen Sie acht Empfehlungsschreiben aus allen Gildenhäusern im Land. Wer die Mühen nicht scheut, darf schon bald eigene Zauber basteln! Auch Ihre dunkle Seite wird bedient: Die Diebesgilde ist nicht leicht zu entdecken, doch der Aufwand lohnt: Nur hier können Sie gestohlene Gegenstände verhökern und die seltenen Dietriche zum Schlösser knacken kaufen. Richtig finster ist es in der Dunklen Bruderschaft: Die Vereinigung kaltherziger Killer offenbart sich nur, wenn Sie einen Unschuldigen ermorden. Hier begeistern besonders die witzigen, teils tiefsinnigen Dialoge zwischen den Gildenmitgliedern. Außerdem erhält man dort die Möglichkeit, ein Leben als blutsaugender Vampir einzuschlagen. Für alle Gilden gilt: Wenigstens ein Dutzend Stunden lang werden Sie so gut unterhalten wie anderswo nicht in einem ganzen Spiel.





Arena

Setzen Sie Gold auf Ihren Favoriten und machen Sie ein Vermögen beim Wetten – oder klettern Sie selbst in den Ring, um als Gladiator zum Champion aufzusteigen. Die Arena ist ein netter Zeitvertreib ohne echte Langzeitmotivation, füllt aber den Geldbeutel und sorgt für kurzweilige Kämpfe.

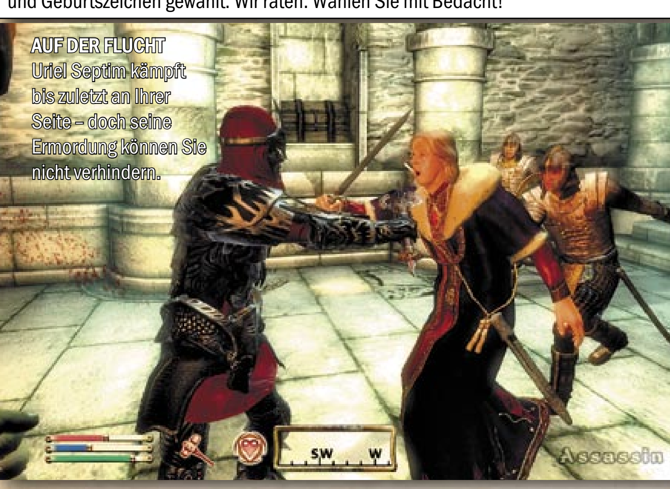
PC Games MOTIVATONSKURVE

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

EINZELSPIELER

10 RASSEN +++ 21 FERTIGKEITEN +++ 21 KLASSEN +++ 13 STERNZEICHEN

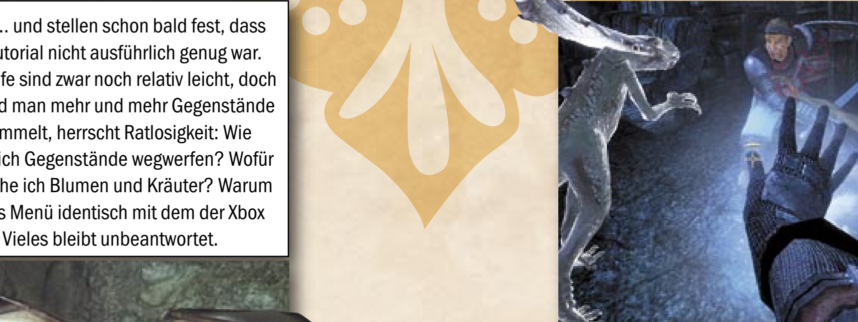
1 Frühere Spiele der **Elder Scrolls**-Reihe warfen den Spieler unkommentiert ins Geschehen. Anders bei **Oblivion**: Zwar beginnen wir ähnlich wie in **Morrowind** als Gefangener, doch bereits nach wenigen Sekunden entpuppt sich unsere Gefängniszelle als Fluchtweg für den Regenten Uriel Septim persönlich. Wir folgen dem Todgeweihten und erlernen durch kleine Textfenster die Grundlagen der Steuerung, als wir erste Gegenstände aufklauben und gegen Riesenratten, Kobolde und finstere Attentäter bestehen müssen. Ein guter Einstieg! Nach etwa 45 Minuten hat man Klasse, Rasse und Geburtszeichen gewählt. Wir raten: Wählen Sie mit Bedacht!



AUF DER FLUCHT Uriel Septim kämpft bis zuletzt an Ihrer Seite – doch seine Ermordung können Sie nicht verhindern.

2 Der erste Innenlevel war optisch bereits beeindruckend, doch erst die Außenwelt sorgt für fallende Kinnladen: Auch wenn die Grafik auf Distanz merklich an Details verliert, ist der Anblick überwältigend. Neugierig beginnen wir durch die fantastischen Landstriche zu streifen …

3 … und stellen schon bald fest, dass das Tutorial nicht ausführlich genug war. Kämpfe sind zwar noch relativ leicht, doch sobald man mehr und mehr Gegenstände aufsammelt, herrscht Ratlosigkeit: Wie kann ich Gegenstände wegwerfen? Wofür brauche ich Blumen und Kräuter? Warum ist das Menü identisch mit dem der Xbox 360? Vieles bleibt unbeantwortet.



6 Das erste Portal ist geschlossen, doch Kvatch wartet immer noch auf Rettung. Mit einer kleinen Miliz stürmen wir die verwüstete Stadt und liefern uns packende Gefechte in den brennenden Straßen. Eine beklemmende Finsternis und die passenden Kommentare unserer Mitstreiter sorgen für Hochspannung. So gut, und doch nur ein Nebenauftrag!

7 Wir verlassen die Pfade der Haupt-Quest und werfen endlich einen genaueren Blick auf die imperiale Hauptstadt. Unser Urteil: Kaum ein anderes Rollenspiel bietet derart glaubwürdige Charaktere, solch ausgefeilte Nebenhandlungen an allen Ecken und Enden. So erledigen wir beispielsweise einen coolen Auftrag für einige Vampirjäger!

8 Der Strom an Neben-Quests nimmt einfach nicht ab. Wohin wir auch gehen, schlägt uns die Liebe zum Detail entgegen. Keine Taverne und kein Hotel, in dem nicht ein Nichtspielercharakter einen faszinierenden Auftrag für uns hat. Außerdem schnuppern wir in sämtliche Gilden hinein. Besonders die dunkle Bruderschaft hat es uns angetan – mehr Atmosphäre geht nicht.



Herausragend 10 – Sehr gut 9 – Gut 8 – Noch gut 7 – Befriedigend 6 – Ausreichend 5 – Mangelhaft 4

0 Std. – 1 Std. – 2 Std. – 3 Std. – 4 Std. – 5 Std. – 6 Std. – 7 Std. – 8 Std. – 9 Std. – 10 Std. – 11 Std. – 12 Std. – 13 Std. – 14 Std. – 15 Std. – 16 Std. – 17 Std. – 18 Std. – 19 Std. – 20 Std. – 21 Std. – 22 Std. – 23 Std. – 24 Std. – 25 Std. – 26 Std. – 27 Std. – 28 Std. – 29 Std.

Der Beginn hat Stolpersteine, häufig liest man im Handbuch nach. Frustgefahr für Einsteiger.

Wer auf eine Aufgabe keine Lust hat, macht einfach etwas anderes und kommt später zurück. Freier geht's nicht!

Ein unerwartet fieser, aber sehr cooler Einfall: Uns beißt nachts im Schlaf ein Vampir!

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

PC-Games-Wertung: 91

8 Diebe bleiben unerkannt und sind treffsicher mit dem Bogen. Die Idealbesetzung für die dunkle Bruderschaft!

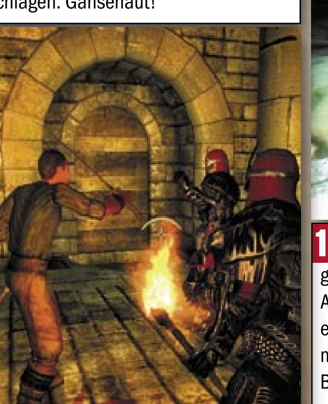
GRUSELIG Vor Kvatch erwartet uns das erste Portal zur Unterwelt. Trotz mulmigem Gefühl obsiegt die Neugierde.

4 Anstatt sich den verlockenden Neben-Quests hinzugeben, folgen wir der Hauptgeschichte: Martin Septim, soviel steht fest, ist der letzte Thronerbe. Aber der Bursche sitzt in der Klemme: Die Stadt Kvatch, sein derzeitiger Aufenthaltsort, wurde vom Feind überrannt, als sich eines der unheimlichen Portale zur Unterwelt vor den Stadttoren geöffnet hat. Um die Bewohner von Kvatch zu retten, bleibt uns keine Wahl: Wir betreten das zischelnde Oval. Unsere Motivation ist hoch, denn dank der komfortablen Schnellreisefunktion konnten wir Kvatch gezielt und ohne nervige Laufwege ansteuern. Unser erster Blick auf die Unterwelt …

FORDERND Die Scamps sind nicht nur flink, sondern langen auch kräftig zu. Wir bleiben lieber auf Distanz.

5 … ist ein bisschen enttäuschend. Nach all der Geheimhaltung seitens der Entwickler hatten wir etwas mehr erwartet als den in rot ausgekleideten Alptraum aus spitzen Türmen und Flüssen aus Lava. Nicht, dass die Sache schlecht wäre – doch sie ist auch nichts Besonderes, wie etwa der Rest der Spielwelt. Auffälligstes Merkmal: Wir bekommen von den Gegnern gehörig die Hucke voll. Haben wir die falschen Talente gewählt? Sind wir noch zu schwach? So kämpfen wir uns etwas mühsam bis zur Turmspitze.

9 Wir widmen uns erneut der Haupt-Quest. Es gilt, einen geheimen Kult zu unterwandern, um herauszufinden, weshalb überall in Tamriel die Portale nach Oblivion entstehen. Ein Kontaktmann begleitet uns zu einem geheimen Treffen, doch unsere Tarnung fliegt auf: Nur mit Mühe und Not gelingt es uns, die wütenden Okkultisten zurückzuschlagen. Gänsehaut!



10 Uns ist mulmig, als wir das geheime Lager des Kults betreten. Als Anwärter getarnt, wohnen wir einer diabolischen Zeremonie bei. Ein magisches Buch, das Objekt unserer Begierde, überlässt man uns nicht ohne Kampf. Schwer, aber genial!

Die Test-Abrechnung

Produkt:	The Elder Scrolls 4: Oblivion
Testversion:	1.0.228
Gespielte Minuten:	1.415 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	23:35
Verkaufspreis:	€50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.415 Min.

Trotz unserer Spielzeit von knapp 24 Stunden haben wir nur an der Oberfläche gekratzt. In der nächsten Ausgabe der PC Games folgt ein Bericht, ob sich **Oblivion** auch nach über 100 Spielstunden bewährt. Da uns nur die englische Version vorlag, prüfen wir bei dieser Gelegenheit auch die deutsche Fassung.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
CA. € 50-
24. MÄRZ 2006
USK: AB 12 JAHREN

PC GAMES MEINT:

„Endlich dürfen wir es sagen: Oblivion ist tatsächlich so gut, wie alle gehofft haben!"

Manche Kollegen wurden regelrecht wütend vor Neid, als Sie uns beim **Oblivion**-Spielen zusahen. Wir haben dafür vollstes Verständnis, ist Bethesda doch das beste **Elder Scrolls**-Spiel aller Zeiten geglückt: Die unglaubliche Grafik wird (fast) zur Nebensache, lässt man sich auf die erstbeste Quest ein: Mit welcher Liebe zum Detail, welch kreativem Eifer die Entwickler hier zu Werke gingen, das würde selbst dem ärgsten Kritiker die Luft wegschnappen. Hier erwarten Sie keine langweiligen Textfenster, keine unüberschaubare Flut an blutarmen Aufträgen, keine Nichtspielercharaktere, die sich wie Playmobilfiguren durch eine tote Kulisse schieben. **Oblivion** ist bis in die Statistenrollen ausgearbeitet und glaubwürdig, ohne das Korsett einer durchgeskripteten Welt. Selbst das großartige **Morrowind** muss hier abdanken – mehr Freiheit haben wir in bislang keinem Rollenspiel empfunden. Wäre das Menü nicht so verdammt konsolenartig, das Balancing transparenter, die Lernkurve weniger steil – die Wertung ginge durch die Decke. Bethesda, wir danken! Bleibt nun zu hoffen, dass die deutsche Version ebenso gut klingt wie das englische Original. (fs)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Bethesda Softworks
Titel vom selben Entwickler: The Elder Scrolls 3: Morrowind
Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Die Landschaft verliert auf Distanz stark an Details. Ansonsten einfach genial.
Sound: Grandiose Musik, englische Sprecher. Die deutsche Version lag uns noch nicht vor.
Steuerung: Einfach wie in einem Ego-Shooter. Sehr „konsolige", umständliche Menüs.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000MHz, 512 MB RAM, Klasse 2*
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3*
Optimum: 4.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4*

PRO UND CONTRA

+ Eine lebendige Welt voll genialer Quests
+ Sensationelle, detailreiche Grafik
+ Extremer Umfang und spielerische Freiheit
− Enorme Hardware-Anforderungen
− Umständliche Menüs, zu wenig Hilfestellung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **91**

* Beachten Sie bei den Klassen bitte unseren Technik-Check auf der nachfolgenden Doppelseite!

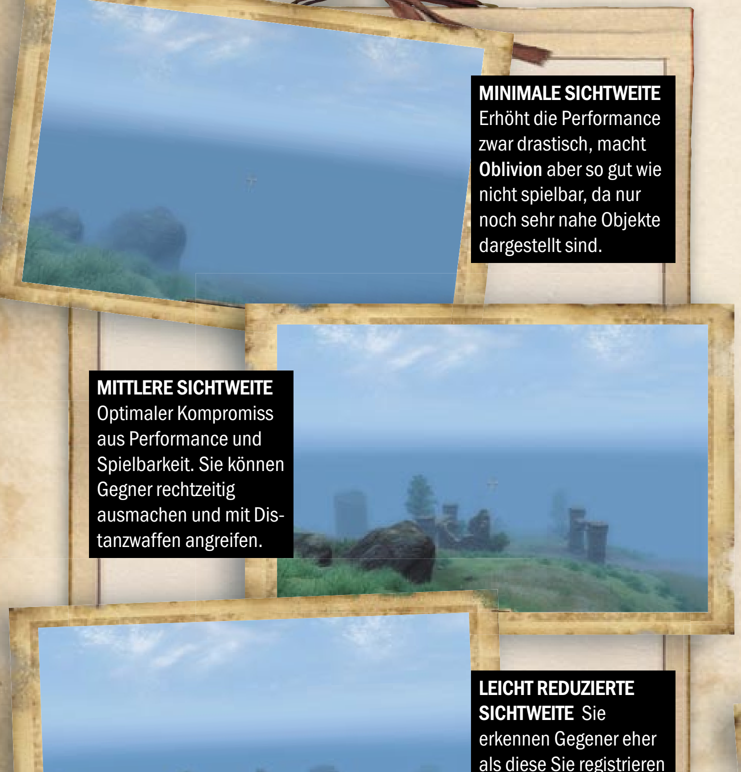
WENIG SPEKTAKULÄR Ohne Bloom oder HDR fehlt der Überbelichtungseffekt auf den Teilen des Mauerwerks, die direkt vom Sonnenlicht angestrahlt werden.

ALTERNATIVE Wer mit Kantenglättung oder einer Shader-2.0-Karte spielt, aktiviert den weniger intensiven und detaillierten Bloom-Überstrahleffekt.

STRAHLEND Die Beleuchtung wirkt dank HDR sehr realistisch. Die Teile der Ruine, die das Sonnenlicht direkt anstrahlt, sind überbelichtet und strahlend hell.

Technik-Check: Oblivion

So realistisch wie Oblivion sah bis dato kein Rollenspiel aus. Doch die opulente Optik hat ihren Preis. Ohne High-End-Hardware läuft der Titel nicht flüssig!



MINIMALE SICHTWEITE Erhöht die Performance zwar drastisch, macht **Oblivion** aber so gut wie nicht spielbar, da nur noch sehr nahe Objekte dargestellt sind.

MITTLERE SICHTWEITE Optimaler Kompromiss aus Performance und Spielbarkeit. Sie können Gegner rechtzeitig ausmachen und mit Distanzwaffen angreifen.

LEICHT REDUZIERTE SICHTWEITE Sie erkennen Gegener eher als diese Sie registrieren – nur sehr weit entfernte Spielwelt-Elemente verschwinden im Nebel.

MAXIMALE SICHTWEITE Die grandiose Weitsicht ist eines der optischen Highlights, für das der Spieler allerdings einen sehr leistungsstarken Spiele-PC benötigt.

In puncto Optik lässt **Oblivion** die Genre-Konkurrenz klar hinter sich. Dabei nutzt die neue Gambryo-Engine modernste Render-Techniken wie HDR, Shader-Modell 3.0, Parallax-Mapping, eine sehr hohe Sichtweite und die Speedtree-Technologie bei der Darstellung von Bäumen. Kehrseite der Medaille: Der Hardware-Hunger ist so enorm hoch, dem kann selbst ein PC-System der oberen Mittelklasse nicht standhalten.

Leistungslimit

Um in Außenarealen die maximale Sichtweite einzustellen, benötigen Sie einen sehr schnellen Prozessor, der mit mindestens 3,5 GHz taktet – generell gilt: Je höher die MHz-Leistung, desto besser läuft **Oblivion**. Zusätzlich profitiert die Engine von Zweikern-CPUs. Ein Athlon 64 X2 4800+ ist bei gleicher Taktrate 7 (800x600) beziehungsweise 40 Prozent (1.024x768) schneller als ein Athlon 3800+. Das Minimum an CPU-Leistung sind 2 GHz – wie auch von Bethesda empfohlen. Dem tragen wir mit einer Modifikation der Prozessorklassen im Leistungs-Check-Kasten Rechnung. Für die volle Detailpracht in 1.024x768 muss auch eine Grafikkarte der Oberklasse wie eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL in Ihrem PC verbaut sein. Einen flüssigen Spielbetrieb in höheren Auflösungen oder im Qualitätsmodus (2x/4x FSAA, 4/8:1 AF) garantieren nur 3D-Boliden wie Geforce 7800/7900 GTX oder Radeon X1800 XT/X1900 XTX. Zusätzlich muss Ihre Grafikkarte für das HDR mit dem Shader-Modell 3.0 ausgestattet sein.

Die Speicherfrage

Die Menge an Arbeitsspeicher bestimmt bei **Oblivion** nicht nur die Länge der Ladezeiten, sie hat auch direkten Einfluss auf die Performance. Von 512 MByte RAM ist also abzuraten. Zum einen sind die Ladezeiten zu lang und es kommt zu Rucklern beim Nachladen während des Spiels. Zum anderen erhöht sich die Fps-Rate um 17 Prozent, wenn Sie **Oblivion** mit der doppelten Speichermenge spielen. Bei 2 GByte Speicher steigt die Gesamtleistung zwar nicht weiter, die Ladezeiten verringern sich dafür aber nochmals um die Hälfte.

Sinnvolle Detailreduktion

Ein wichtiger Faktor für die Fps-Leistung bei **Oblivion** ist der Ort, an dem sich Ihr Protagonist aufhält. Während ein Streifzug durch die Außenareale oder Städte Ihre Hardware richtig fordert, steigt die Framerate beim Aufenthalt in Räumen oder Kellergewölben oft um 100 Prozent. Ähnlich sieht es bei der Wahl der Perspektive aus. Der Wechsel von der Verfolger- zur Ego-Perspektive wird mit einem Leistungsplus von bis zu 25 Prozent belohnt. Bei Performance-Engpässen ist es also sinnvoll, Details in Abhängigkeit zur Spielsituation zu reduzieren. So sollten Sie in Städten lediglich den Schieberegler für die Entfernung, ab der Personen, Gebäude und Objekte ausgeblendet werden, auf minimal stellen. In Innenräumen brauchen Sie nur auf alle Schatten verzichten. Wer im Außengelände nicht die gesamte Sichtweite reduzieren möchte, kann alternativ die Entfernung verringern, ab der Bäume, Gras und Bauwerke ausgeblendet werden, und die Schatten, das HDR, den Bloom-Effekt sowie die hochwertige Wasserdarstellung ausschalten. (fst)



SCHATTENSPIELE Haben Sie eine hohe Schattenqualität eingestellt, bekommen sie animierte Baum- und Gras- sowie dynamische und gefilterte Figurenschatten zu sehen.

DETAILFRAGE Im Gegensatz zur simplen Darstellung ist das Pixelnass bei maximalen Wasserdetails mit Spiegelungen und Animationen verziert.

MINIMALE WASSERDETAILS

MAXIMALE WASSERDETAILS

Leistung: Arbeitsspeicher (Fps)

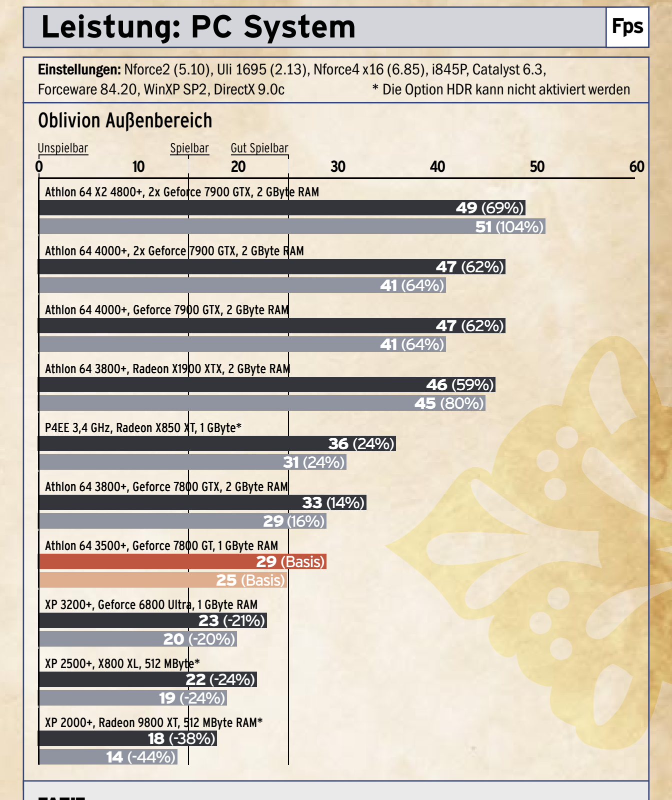
Einstellungen: Athlon 64 3800+, Geforce 7800 GTX, Uli 1695 (2.13), Forceware 84.20, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Oblivion Außenbereich (Unspielbar / Spielbar / Gut spielbar; Skala 0–50)

Konfiguration	Minimum Fps	1.024x768, kein FSAA/AF
2.048 MByte RAM; 160,- €	12	28 (14%)
1.024 MByte RAM; 80,- €	11	28 (14%)
512 MByte RAM; 40,- €	1	24 (0%)

FAZIT:
- Mit 512 MByte RAM bricht die Fps-Rate sehr oft ein, es kommt zu störenden Rucklern.
- Mit 1 GByte Speicher steigt die Fps-Performance um 17 Prozent.
- 2 GByte Arbeitsspeicher bringen keine Verbesserung der Gesamtleistung.

LEGENDE ■ 1.024x768, kein FSAA/AF ■ Minimum Fps



LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 — 800x600	KLASSE 1 — 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) — 1.024x768	KLASSE 2 — 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)/7800 GT, Radeon X1800 XL — 1.024x768	KLASSE 3 — 1.280x1.024	KLASSE 4: Geforce 7800/7900 GTX (einzeln/SLI), Radeon X1800 XT/X1900 XTX (einzeln/Crossfire) — 1.280x1.024	KLASSE 4 — 1.280x1.024 QUALITÄTSMODUS*
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 4.000 MHz oder Athlon 64 4000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼	
128 MB (Unzumutbar)	256 MB (Unzumutbar)
512 MB (Akzeptabel)	1024 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

* Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Bei einer schwachen CPU hilft die Reduktion der Sichtweite oder die ortsabhängige Verringerung von sichtbaren Details (Gras, Objekte, Bäume, Nichtspielercharaktere). Um Ihre Grafikkarte zu entlasten, verzichten Sie auf Schatten, die hochwertige Wasserdarstellung, HDR- oder Bloom-Effekt.

PC Games Silber Award 85 05/2006 · PC Games Sound Award Powered by Creative

Spellforce 2

Shadow Wars | Ist es nun Strategie oder Rollenspiel? Egal wie man es sieht, Spellforce 2 ist vor allem: besser, intuitiver und harmonischer als sein Vorgänger!

Mit **Spellforce 2** kann man Zuschauer wunderbar zum Narren halten: Eben führen Sie Ihre Heldenparty noch wie in einem Rollenspiel durch blühende Landschaften – nur einen Mausklick später befinden Sie sich in der Vogelperspektive, errichten Gebäude und tragen mit Armeen gewaltige Schlachten aus. „Wie jetzt? Ist das so etwas wie **Schlacht um Mittelerde** oder doch eher wie **Baldur's Gate**?", ist da der häufigste Kommentar, auf den es nur eine Antwort gibt: **Spellforce 2: Shadow Wars** ist wie ein leckerer Cocktail aus besten Zutaten zusammengemixt.

Blutsbande

Sie müssen den Vorgänger nicht extra durchspielen, um in **Spellforce 2** durchzublicken. Wer ihn allerdings kennt, freut sich über so manches Wiedersehen. Das erste gibt es gleich in der schön gerenderten Intro-Sequenz: Zwei Dunkelelfen wehren inmitten einer gewaltigen Schlacht zahlreiche Angreifer ab, ihre Bewegungen sind dabei so geschmeidig wie in einem Ballett. Eine Stimme erklingt: „Ich bin Schattenlied und ich will euch berichten vom letzten Tag unseres größten Kriegers: Craig Un'Shallach, meinem Vater." Sie ahnen es bereits: Der unter **Spellforce**-Fans beliebte Craig macht es nicht allzu lange.

Atmosphärisch bestens eingestimmt, geht es kurz an die Charaktererstellung, dann sehen Sie auch schon Ihren Avatar. Er spricht mit seinem Bruder Bor über die Runenkrieger – jene Helden aus dem Vorgänger, die nun als ausgestorben gelten. Sie schlüpfen in die Rolle eines Shaikan; das ist die Erbreihe mächtiger Menschen, die ihr Blut mit dem eines Drachen vermischt haben. Das verleiht ihnen zwar magische Kräfte, jedoch geraten sie deshalb auch häufig in Verruf. Ob auch die Runenkrieger wieder eine Rolle in **Spellforce 2** spielen, verraten wir nicht!

> Spellforce 2: Shadow Wars ist wie ein leckerer Cocktail – es wurde nur aus besten Genre-Zutaten zusammengemixt.

Erste Schritte

Ihr junger Held stiefelt mit seinem Bruder durch eine malerische Szenerie, während eine ruhige Tutorial-Stimme Ihnen die Grundlagen des Spiels erklärt. Mit einem Rechtsklick setzen Sie die beiden in Bewegung und lassen sie Wölfe und anderes Getier angreifen, während ein Druck auf die mittlere Maustaste die Ansicht in die Rollenspiel-Perspektive sausen lässt. So betrachten Sie den Avatar von hinten, während Sie ihn mit den „WASD"- oder Pfeiltasten steuern. Da werden schnell Erinnerungen an **Gothic** wach. Beide Perspektiven bringen Vor- und Nachteile für die Übersicht, daher empfiehlt sich häufiges Wechseln.

Das Tutorial ist ausführlich und gründlich, aber auch langatmig. Wer keine Lust auf die Einweisung hat, darf sie vor Spielstart deaktivieren. Ihr Bruder folgt Ihnen auf Wunsch selbstständig. Das ist nicht nur komfortabel, sondern macht das Rollenspiel-Gefühl noch glaubhafter: Sie sind der Held, ein geborener Anführer, und die anderen folgen Ihnen – gut so! In Kämpfen kommt wieder das bewährte Click&Fight-System zum Einsatz (dazu lesen Sie mehr auf Seite 87), welches auch in größeren Gefechten noch eine ordentliche Bedienung ermöglicht.

Schon bald treffen Sie einen weiteren Begleiter: Ihre Schwester Lya muss wiederbelebt und zum Avatar teleportiert werden. Letzteres ist eine sehr nützliche Fähigkeit, denn so haben Sie Ihre Truppe bei Bedarf immer schnell beisammen. Und dann treffen Sie auch schon auf Schattenlied, die sexy Elfin aus dem Intro. Sie erzählt von der Bedrohung durch die Schatten, einem dunklen Volk, das die Welt in einen neuen Krieg stürzen will. Für Sie bedeutet das vor allem eins: Ihr episches Abenteuer beginnt und hält Sie für wenigstens 30, vermutlich aber eher 50 Stunden auf Trab.

Brüchige Welt

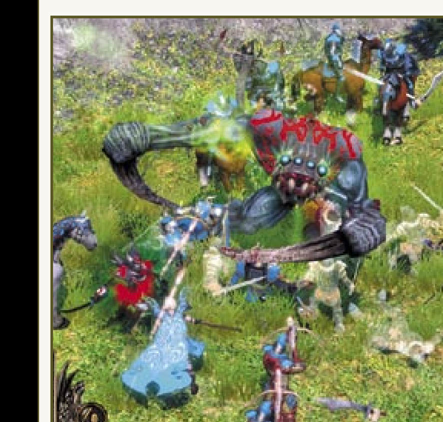
Wie im Vorgänger ist die Welt in **Spellforce 2** nicht aus einem Guss, sondern besteht aus 20 Inseln, die über magische Portale verbunden sind. Sie beginnen in der Heimat der Shaikan, wo sich Ihre kleine Heldengruppe zum Drachenvater aufmacht. Es geht gemächlich zu, echte Spannung kommt noch nicht auf. Dafür

So haben wir getestet

Spellforce 2 ist groß. Und weil das so ist, haben wir es auch mit einem großen Team getestet.



PC Games im Einsatz
Unsere Tester Stefan Weiß und Felix Schütz haben etwas gemeinsam: Sie lieben Rollenspiele, zocken aber auch gern Echtzeit-Strategie à la **Warcraft 3**. Beste Voraussetzungen für **Spellforce 2**! Während sich die beiden Redakteure mehr als 46 Stunden durch den Einzelspielermodus kämpften, feilten unsere Trainees Jonas und Sebastian bereits an den Tipps und Tricks. Erste Karten mit Lösungshilfen zu **Spellforce 2** finden Sie ab Seite 137.



Auf der Heft-DVD
Einzelspieler-Demo, Test-Video



MIEZ, MIEZ Beim Kampf gegen die untoten Katzenmonster möchte man sich lieber die feinen Texturen anschauen, als darauf herumzudreschen.

WIDERSTAND Im Sumpf von Dun Mora setzen sich unsere elfischen Bogenschützinnen gegen Dämonen zur Wehr.

Held Marke Eigenbau

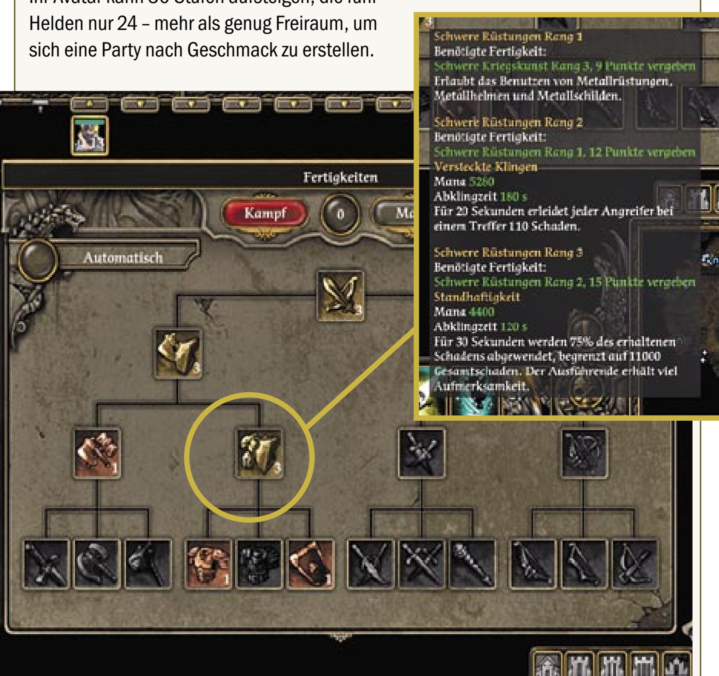
Wenn Sie sich nicht gerade als Stratege verdingen, kümmern Sie sich in Spellforce 2 vor allem um die Entwicklung Ihrer Party.

Alles auf einen Blick

Erinnern Sie sich noch an das überfrachtete Charaktermenü des Vorgängers? Das gibt es zum Glück nicht mehr. Der neue Ausrüstungsbildschirm bietet alle relevanten Informationen unter der Spielfigur zusammengefasst, außerdem helfen gut gemachte Tool-Tipps und farbliche Hinweise beim Anlegen der zahlreichen Gegenstände. Ein kleiner Button unter dem Inventar sortiert die Items automatisch nach Wert und Eigenschaften. Alles in allem: Vorbildlich gelöst, Phenomic!

Was für ein Typ sind Sie?

Spellforce 2 macht es richtig: Man verzichtet bei der Charakterentwicklung auf unnötigen Ballast des Vorgängers, etwa Klassen und dergleichen mehr. Stattdessen gibt es zwei Talentbäume, nämlich „Kampf" und „Magie". Wer seinen Helden beispielsweise zu einem Paladin hochzüchten möchte, investiert Punkte in das Talent „Schwere Rüstung", außerdem noch in das Führen von Streitkolben und im Magiezweig in Heilzauber. Ob Bogenschütze oder Nekromant, Axtkämpfer oder Feuermagier – jede Kombination ist möglich. Ihr Avatar kann 30 Stufen aufsteigen, die fünf Helden nur 24 – mehr als genug Freiraum, um sich eine Party nach Geschmack zu erstellen.



SPAWNPUNKTE Während die Feind-KI nun Gebäude baut und Truppen aushebt, gelangen andere Rassen – wie diese Dämonen – durch Portale in die Welt.

ATTACKE Die menschlichen Paladine des Bundes zeichnen sich durch hohes Tempo aus und können gefallene Einheiten als Geist-Soldaten wiederbeleben.

In dieser Leiste finden Sie die Einheitengruppen. So lassen sich Ihre Truppenverbände leicht verwalten.

Clever gemacht: Je nachdem, ob Sie einen Gegner oder ein Partymitglied ausgewählt haben, stehen Ihnen hier die anwendbaren Zauber und Spezialeigenschaften aller Helden zur Verfügung. Die Icons sind sehr groß geraten.

Vorbildlich: Nachschub aus Ihrer Basis lässt sich bequem über diese Schnellzugriffleiste anfordern: Jedes Icon steht für einen bestimmten Kasernentyp. So können Sie auch während eines Kampfes schnell nachproduzieren.

Kämpfe sind häufig unübersichtlich und hektisch. Mit diesem Button (Hotkey: TAB) wählen Sie automatisch den stärksten Gegner in Ihrer Nähe.

genießen Sie ausgiebig die Natur: Lauschige kleine Wälder, sattgrüne Wiesen, plätschernde Bäche, dazu orchestrale Musikuntermalung – eine zauberhafte Atmosphäre; besonders in der Rollenspiel-Perspektive, die eine beeindruckende Weitsicht erlaubt. Eine tolle Neuerung: Ihre Helden sind nicht mehr wie im Vorgänger austauschbar, sondern bilden bis zum Spielende eine feste, sechsköpfige Gruppe, inklusive kleiner Streitigkeiten und witziger Dialoge. Auf diese Weise bauen Sie schnell eine emotionale Bindung zu den Streitern auf. Wer abseits der Wege läuft oder Gegner vermöbelt, findet gelegentlich Schatztruhen, in denen Ausrüstung für Ihre Truppe lagert. Von Schwert und Schild über Zauberstab und Kettenhemd gibt es in **Spellforce 2** alles, was Rollenspielern Spaß macht. Noch besser kommt es nach der Erfüllung erster Quests: Nicht nur der Avatar, sondern auch alle Helden steigen mit zunehmenden Erfahrungspunkten einen Level auf. Dann dürfen Sie einen Punkt in zwei großen Talentbäumen verteilen und die Party in verschiedenste Richtungen entwickeln – mehr dazu im Extrakasten links. Wer keine Lust auf das Tüfteln mit Zahlenwerten hat, der überlässt dem Spiel die Charakterentwicklung, auch wenn man sich damit einen erheblichen Teil des Rollenspielvergnügens nimmt.

Alles im Griff

Nach einigen Scharmützeln sind Sie mit dem Aufbau einer kleinen Basis betraut. **Spellforce 2** mutiert ab hier zum Strategiespiel, ein Wechsel zur Draufsicht ist Pflicht. Im Haupthaus bilden Sie zunächst Arbeiter aus. Die Jungs sammeln Rohstoffe, davon gibt es drei: Silber, Stein und das magische Gewächs Lenya. Ist das Konto etwas gefüllt, werden daraus Schmieden, Kasernen, Bauernhöfe und Schmelzen errichtet. Wer den Vorgänger kennt, schluckt erst mal kräftig: Der komplexe Aufbaupart von **Spellforce 1** wurde stark zusammengedampft! Ein Haupthaus, diverse Einheiten- und Tech-Gebäude, nur wenige Upgrades – viel mehr ist nicht drin (mehr dazu auf Seite 90). Die Entwickler haben damit auf die Kritik am zu komplexen Vorgänger reagiert und das komplette Runensystem ersatzlos gestrichen. Die richtige Entscheidung!

Ihre erste Basis ist eine der Menschen, entsprechend fällt das Truppenangebot aus: Ritter, Bogenschützen, Magier und Reiter, das kennt und schätzt man. Später dürfen Sie auch Upgrades für Elfen und Zwerge hinzukaufen. Das erweitert Ihre Möglichkeiten um einige Gebäude und besondere Ein-



ES WIRD SPÄT Die Tag- und Nachtwechsel sind optisch brillant, haben jedoch keinen Einfluss auf das Gameplay.

Bauen Sie ein kleines Reich im Spiel auf: Das Westwehr-Lehen

Eine tolle Idee – optional in die Kampagne eingebunden, regieren Sie im Verlauf des Spiels ein Stück Land und bringen es zur Blüte.



1

KÖNIGLICH
Zu Beginn Ihrer Lehnsherrschaft befreien Sie das Land von finsteren Dämonen (**1**). Danach gilt es, sich um den Wiederaufbau zu kümmern und Quests zu lösen. Wer fleißig ist, schaltet damit neue Händler und Nichtspielercharaktere mit wertvollen Ausrüstungsgegenständen frei, neue Siedler bescheren Ihnen Bares im Geldsäckel und Verwalter Utrecht (**2**) belohnt Sie mit Gegenständen – das motiviert. Es lohnt sich also, öfter mal einen Abstecher ins Westwehr-Lehen zu machen. Immer gibt es was zu tun – das kleine Stück Land (**3**) wächst regelrecht ans Spielerherz.



2 **3**

heiten wie heilkundige Druiden oder schwer gepanzerte Elite-Krieger. Nach etwa 15 Stunden übernehmen Sie auch die Kontrolle über die Clans, das sind Orks, Trolle und Barbaren. Und ohne zuviel von der Story verraten zu wollen: Auch den Pakt aus Dunkelelfen, Schatten und Gargoyles dürfen Sie spielen. Während sich die Einheiten der Fraktionen noch deutlich unterscheiden, ähneln sich die Aufparts dafür enorm. Hier wäre mehr Abwechslung schön gewesen. Jede Fraktion besitzt auch eine Supereinheit, den Titanen: Diese Kolosse kosten zwar Unmengen an Rohstoffen, sorgen aber für spektakuläre Grafikeffekte und reichlich Verluste unter Ihren Feinden.

Detailreiche Welt

Jede Karte hat ein eigenes Thema und bietet etwas Neues. Anfangs bekommen Sie noch viel Wald und Wiese zu sehen, doch später durchwandern Sie die brennenden Ruinen der Untoten-Stadt Uram Gor, erforschen herrlich schimmernde Kristallwälder und erobern sogar die Dunkelelfen-Festung Dragh'Lur. Zum Vergleich: Stellen Sie sich Helms Klamm aus **Die Schlacht um Mittelerde** vor und multiplizieren Sie die Größe mit drei. Ihre Reise führt Sie in melancholisch stimmende Sumpflandschaften, über schneebedeckte Berggipfel und in mit Lava durchzogene Zwergenminen. Es ist eine wunderschöne, detailreich ausgearbeitete Fantasy-Welt, die sich in Stilfragen zwar eindeutig bei **Der Herr der Ringe** bedient, dabei jedoch ein künstlerisch hohes Niveau erreicht. Oder einfacher gesagt: Besser gut geklaut als schlecht ersonnen!

Während das erste Drittel der Kampagne noch für Begeisterung sorgt, schleicht sich im zweiten Abschnitt Routine ein. Insbesondere der Strategieanteil vermag nur noch selten zu überraschen, obwohl fast alle Missionen von guter Qualität sind.

Für viele Aufträge reisen Sie in bereits besuchte Gebiete zurück. Da ist es gut, dass Reisesteine für Komfort sorgen: Diese kleinen Teleporter sind überall auf den Inseln verteilt. Einfach den Kartenbildschirm öffnen, einen Reisestein in dem Gebiet Ihrer Wahl aktivieren und schon sind Sie am Zielort. Einmal erforschte Karten bleiben aufgedeckt – einstmals Kritikpunkt am Vorgänger. Ein winziges Manko: Zuweilen ist unklar, welcher Reisestein wohin führt, und man ist zum Ausprobieren gezwungen – Entwickler Phenomic arbeitet an einem Patch.

Apropos: Wie fast schon erwartet, ist **Spellforce 2** nicht frei von Bugs. Gelegentliche Abstürze und kleinere Grafikfehler unserer Testversion sind ärgerlich, (selten) fehlende Dialogsequenzen und Quest-Löcher können sogar für Frust sorgen. Da muss Entwickler Phenomic noch mal ran! Trotz allem ließ sich das Spiel aber ohne Wutanfälle durchspielen.





AUFMARSCH DER UNTOTEN In Uram Gor, der brennenden Stadt, legen Sie sich mit einer ganzen Armee von Knochigen an.

FREIWILD In den Savannen der Tuscariwüste schlagen Sie sich mit Unmengen an Spinnen und Raptoren herum.



SCHLAGABTAUSCH Die Titanen – hier die des Bundes und der Clans – sind besonders mächtige Spezialeinheiten.



ANSTURM Bogenschützen bleiben besser auf Distanz.

NATUR PUR In Wäldern lauern gefährliche Wildtiere.

Epische Handlung

Das Rollenspielerherz schlägt bis zum Hals, sobald man das erste Mal die Stadt Siebenburg erblickt: Fast die gesamte Karte ist von dieser riesigen Festung bedeckt, mitsamt Händlervierteln, hübschen Gärten und Unmengen an Nichtspielercharakteren. Ein fürstlicher Anblick! Es warten dort dutzende Quests, daher kehren Sie hierher noch häufiger zurück.

Auch mancher Strategie-Auftrag ist einer Nacherzählung würdig, etwa die Bezwingung des Bulwark: Dieser gigantische, von Türmen und Katapulten gespickte Wall ist die erste größere Herausforderung im Strategiebereich und begeistert mit einer tollen Kulisse und stimmiger Schlacht-Atmosphäre. Solche Ereignisse sind wie selbstverständlich in die spannende Handlung eingeflochten, man fühlt sich als Teil von etwas Epischem.

Dafür gibt die künstliche Intelligenz des Gegners wenig Anlass für Herzrasen: Meistens schickt man Ihnen die gleichen Truppenmassen entgegen – so kann man sich bereits früh auf die Taktik des Feindes einstellen. Immerhin muss nun auch die Feind-KI Gebäude errichten und Rohstoffe schürfen, sodass man nicht mehr jenen Mangel an Fairness empfindet wie es noch beim Vorgänger der Fall war.

Fest für die Sinne

Die Grafiker von Phenomic beweisen bei der Gestaltung von **Spellforce 2** besondere Kunstfertigkeit: Alle Figuren protzen mit fantastischen Details wie verzierten Rüstungen und geschmeidigen Animationen. Auch sehr schön: Zu den ordentlich gesprochenen Dialogen erfolgen die passenden Lippenbewegungen. Auf höchster Detailstufe sorgt ein Überbeleuchtungseffekt für schimmernde Oberflächen und ein flüssiger Tag- und Nachtwechsel taucht die märchenhafte Kulisse in ein ständiges Farbenspiel, während der Schattenwurf korrekt mitwandert. Kurzum: Genau so muss ein Fantasy-Spiel aussehen! Hohe Hardware-Anforderungen und teils pixelige Schatten sind kleine Kratzer auf dem Schönheitslack. Richtig rund wird die Atmosphäre vor allem durch eine orchestrale Musikuntermalung, die auch problemlos fürs Kino taugen würde. (fs)

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)/7800 GT/GTX Radeon X1800 XL/XT – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x1.024 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	Min. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.000 MHz	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	Min. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	Min. Details	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Min. Details	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	Min. Details	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal

RAM ▼ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS
Die sehenswerte Optik des Genre-Hybriden hat ihren Preis. Für alle Details in 1.024x768 benötigen Sie eine 3,5-GHz-CPU, 1 GByte RAM sowie eine Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XT. Besitzen Sie eine schwache Grafikkarte, stellen Sie unter „Shader-Modell" „1.1" ein und deaktivieren das HDR.

Mehr Spieler?

Die zwei Modi Freies Spiel und Gefecht lassen sich nicht mal eben in ein paar Stunden durchspielen. Daher gibt es den Test in der nächsten Ausgabe.

Abwechslungsreich
Das Freie Spiel lässt sich als Koop-Variante mit anderen Spielern bestreiten. Dabei starten Sie mit einem frischen Charakter. Die Westwehr dient als Quest-Basis, während Sie auf den Kampagnenkarten die gestellten Aufgaben lösen und Ihre Party hochleveln. Den Gefechtsmodus spielen Sie mit Stufe-30-Figuren auf zwölf speziell designten Levelkarten. Neben vorgefertigten Figuren können Sie dafür natürlich auch Ihren eigenen Avatar benutzen.

Strategie



ERTAPPT In der Rollenspiel-Ansicht fällt uns eine KI-Schwäche auf: Während unsere Helden (1) auf den Turm kloppen, stehen die Gegner (2) dumm herum.



KLASSISCH Wer mit größtmöglicher Übersicht spielen will, bedient sich am besten der Vogelperspektive und nutzt fleißig die Schnelltastenbelegung (1) am oberen Bildrand.

So spielt sich Spellforce 2

Wenn ein Spiel so konsequent zwei Genres miteinander vermengt, stellt man sich unweigerlich die Frage: nix Halbes und nix Ganzes? Geht das Konzept auf?

Um mit **Spellforce 2** so richtig warm zu werden, gilt die goldene Regel der Dreifaltigkeit: Rollenspiel, Strategie und Fantasy. Wenn Sie eines davon partout nicht mögen, ist Phenomics Epos vermutlich die falsche Wahl für Sie. Denn während der Vorgänger noch ein Strategiespiel mit hohem Rollenspiel-Anteil war, beschreitet **Spellforce 2** den vielzitierten Mittelweg: Die Übergänge von Echtzeit-Strategie zu Rollenspiel sind fließend, die meisten Karten verlangen beide Spielweisen. Sie heben also einerseits Truppen aus und zimmern Stützpunkte, absolvieren aber auch gleichzeitig Quests und pflegen Ihre Party. Der Rollenspielpart wirkt unterm Strich etwas gelungener: Überall warten hilfsbedürftige Nichtspielercharaktere, deren Problemchen Sie auch lösen sollten – es winken Belohnungen wie Gold und seltene Waffen! Außerdem gibt es Erfahrungspunkte hauptsächlich für Quests. Hundertschaften von Gegnern für einen Levelaufstieg zu verprügeln, bringt nichts.

Auch Strategen bekommen mit **Spellforce 2** eine Menge geboten, allerdings wäre etwas mehr Abwechslung im stark entschlackten Aufbauteil schön gewesen – die drei Fraktionen spielen sich fast identisch. Anders in den Schlachten: Die Einheitentypen unterscheiden sich deutlich, auch wenn nie das Niveau eines **Warcraft 3** oder **Die Schlacht um Mittelerde 2** erreicht wird. Zudem weisen KI wie Wegfindung leichte Mängel auf.

Das Besondere an **Spellforce 2** ist jedoch die konsequente Verwebung von Strategie- und Rollenspiel-Elementen. An unserer Motivationskurve erkennen Sie, dass der erste von drei Akten am meisten Spielspaß bereitet. Auch danach bleiben fast alle Karten auf hohem Niveau, jedoch ohne echte Höhepunkte. Trotzdem ist **Spellforce 2** insgesamt nicht nur besser als sein Vorgänger, sondern vollbringt auch das Kunststück, zwei Genres ebenbürtig zu vereinen. Wie das aussieht, zeigt unser Beispiel der Zwergenregion „Underhall" auf der Seite rechts. (fs)

Rollenspiel



BUNTE STEINCHEN In Rollenspiel-Abschnitten lösen Sie immer wieder mal Schalter- oder Farbrätsel. Nicht wirklich toll, aber auch nicht störend.



SPRICH DICH AUS Viele Nichtspielercharaktere wollen sich mit Ihnen unterhalten. Gut: Manchmal dürfen Sie aus verschiedenen Antworten wählen, wie hier in der Arena der Clans.



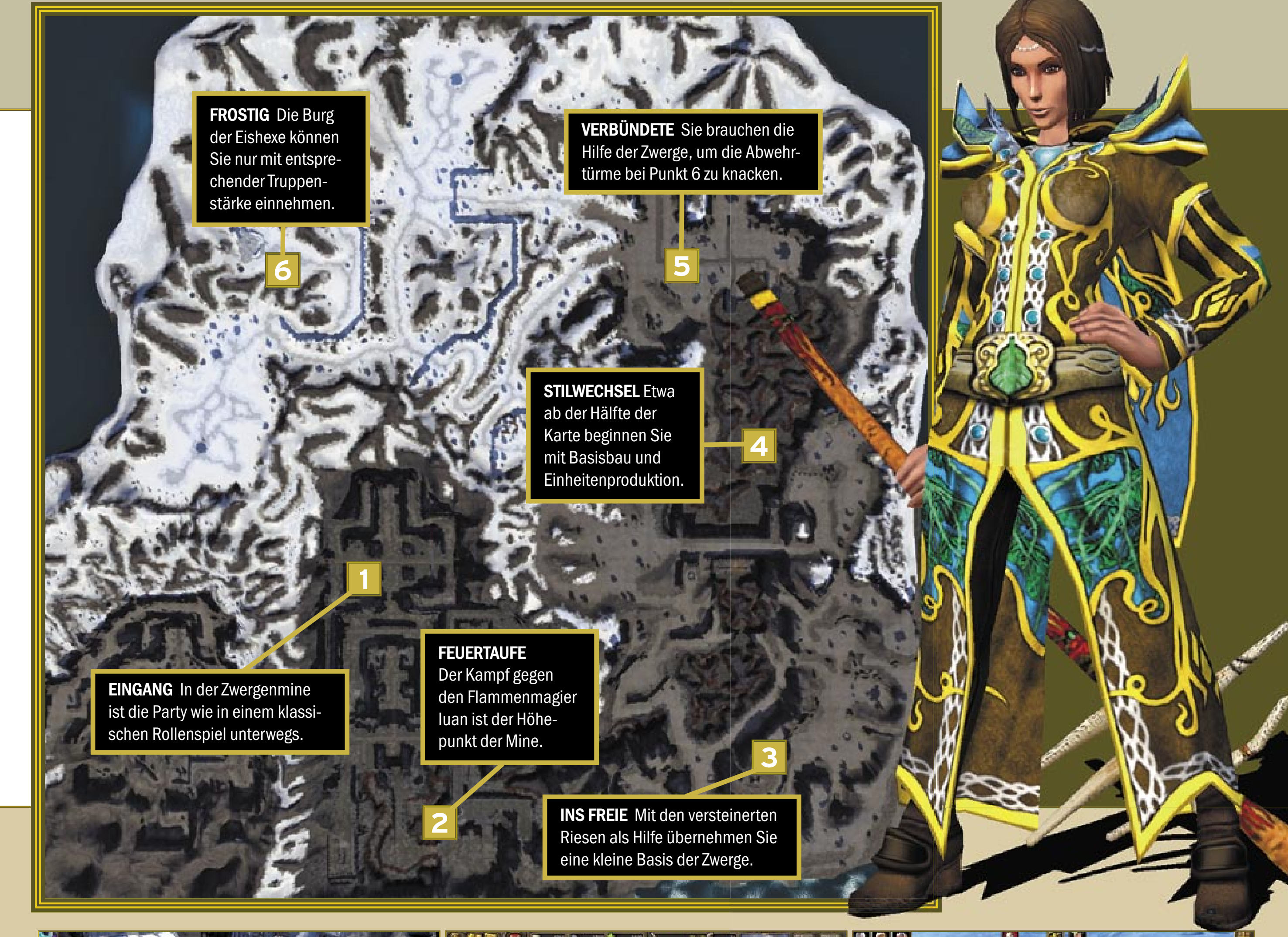
1. GRUSELSTIMMUNG Nicht nur untote Geister, auch eine Menge Schatzkisten gibt es zu entdecken.



2. QUESTS Um den Feuermagier zu besiegen, müssen wir dem Zwerg Windhammer ein wichtiges Item besorgen.



3. NEUE TRUPPEN Die steinernen Riesen sind die ersten Einheiten, die Ihrer Party in Underhall beistehen.





4. NACHSCHUB Um eine Basis aufzubauen, brauchen wir Rohstoffe – und die sind zunächst knapp!



5. ARMEE Die Basis bei Punkt 6 ist schwer bewacht, daher produzieren wir massig Reiter und Katapulte.



6. LETZTE SCHLACHT Ist die Festung der Eishexe erst mal genommen, erwartet uns noch ein schlagkräftiger Boss.

PC Games MOTIVATONSKURVE

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

EINZELSPIELER

20 INSELN +++ 3 KAPITEL +++ 3 SPIELBARE FRAKTIONEN



1 Nach dem stimmungsvollen Intro stürzen wir uns mit unserem frisch gebackenen Avatar in die ersten Gefechte auf den Eisenfeldern. Das Partygefühl kommt sofort auf – dank der sehr gut gesprochenen Dialoge. Wer will, kann das etwas langatmige, aber nützliche Tutorial vor Spielstart abschalten, das ist gut! Nach wenigen Minuten erfolgt bereits der erste Levelaufstieg, Sie erhalten neue Ausrüstung und ein weiteres Teammitglied. Highlight am Ende der eher ruhigen Einstiegskarte: Ein ausgewachsener Drache!





VERSPIELT In Siebenburg gibt's viele coole Quests. Außerdem bekommen Sie hier bereits das Westwehr-Lehen!

2 Nach einigen Spielstunden erreichen wir endlich Siebenburg – und sind begeistert! Die riesige Stadt ist für Rollenspieler ein Paradies, überall gibt es etwas zu entdecken. Deshalb nehmen wir eine Vielzahl kleinerer, aber unterhaltsamer Quests an, die unser Ansehen bei einigen Nichtspielercharakteren steigen lassen und noch mehr Quests freischalten – klasse! Dank vieler Reisesteine entfallen lange Laufwege, zudem gibt es auch außerhalb der Stadtmauern mit Banditenlagern und Spinnennestern eine Menge zu entdecken. Nach einer Stunde reißen wir uns von der strategiefreien Karte los und kümmern uns um die eigentliche Hauptaufgabe, nämlich Zwerge und Elfen als Verbündete zu gewinnen. Aber wir kommen später wieder!



6 In der Tuscariwüste erwartet Sie der Tiefpunkt des Spiels: Hunderte von Riesenspinnen belagern Ihre Basis, was für sich genommen okay ist. Doch Sie sollen einen Ork-Nichtspielercharakter am Leben halten, der regelmäßig im Kampfgetümmel untergeht und per Click&Fight-System nicht zu erwischen ist. Man ist froh, wenn die Karte vorbei ist!

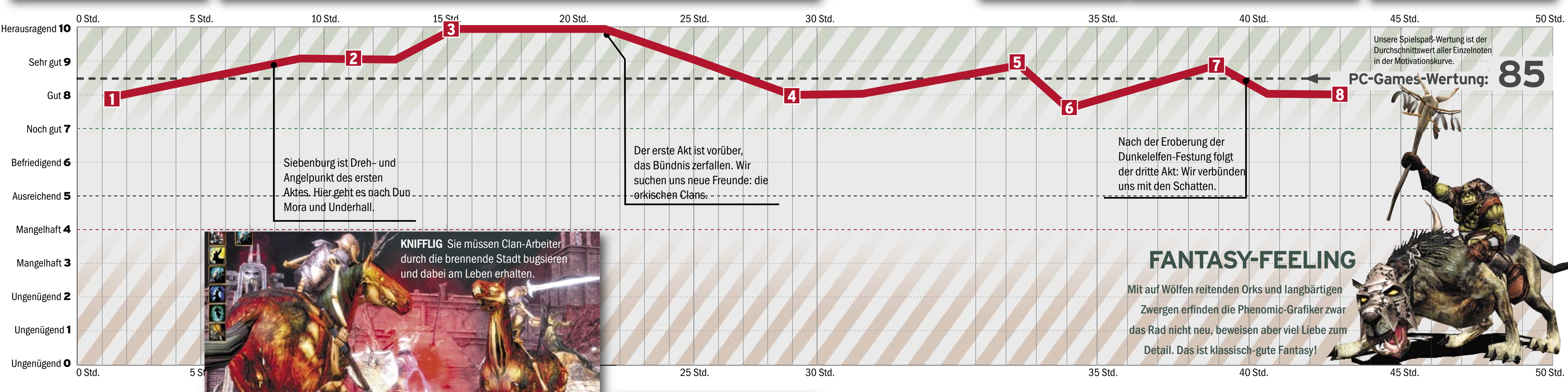


7 Schon wieder ein Sumpfgebiet? Anfangs etwas enttäuscht, entpuppt sich die Eroberung der Dunkelelfen-Stadt Dragh'Lur zu einer Schlacht von Helms Klamm'schen Ausmaßen! Obendrein ist die Karte mit Fallen gespickt – wer seine Heldengruppe sicher durch die Sümpfe bringen will, setzt Pioniere ein.

8 Im dritten und letzten Akt geht alles etwas kompakter und schneller zu – das tut gut, denn immerhin ist das Spiel kein kurzes. Die Stahlküste ist zwar eine hübsche Kulisse, spielerisch sind Sie aber kaum noch gefordert. Der Bosskampf ist nicht sonderlich schwer, aber wunderbar hektisch. Eine stimmungsvolle Filmsequenz zum finalen Hochgefühl fehlt.







KNIFFLIG Sie müssen Clan-Arbeiter durch die brennende Stadt bugsieren und dabei am Leben erhalten.

FANTASY-FEELING

Mit auf Wölfen reitenden Orks und langbärtigen Zwergen erfinden die Phenomic-Grafiker zwar das Rad nicht neu, beweisen aber viel Liebe zum Detail. Das ist klassisch-gute Fantasy!

3 Beim Angriff auf das Bulwark haben Strategen alle Hände voll zu tun: Erst beharkt Sie der Gegner von allen Seiten, später schickt er sogar einen Titanen vorbei. Zwei verbündete Generäle helfen Ihnen beim Sturm auf die gigantische Ork-Festung. Großes Kino!

4 Die brennende Stadt Uram Gor ist die erste Karte, bei der etwas Routine aufkommt. Zwar freut sich der Spieler anfangs noch über eine detailreiche Architektur und viele Untote, doch dann möchte man auch mal etwas Neues sehen. Wer will, kann die Mission in kürzester Zeit schaffen, doch **Spellforce 2** ermutigt zum Erkunden – und da ist Uram Gor nicht ganz so toll. Immerhin darf man später seine erste, richtige Ork-Basis aufbauen, während die Dämonen einen Angriff nach dem nächsten starten. Hier bekommt die Mission wieder mehr Dynamik, auch wenn die Kämpfe und das Plätten des Gegners monotoner ausfallen als zuvor. Hier hätten wir uns mehr Quests gewünscht.

5 Nach Uram Gor stimmt die Vulkanschmiede wieder mehr als versöhnlich. Dank Barbaren-Upgrade erhalten wir neue Einheiten und Gebäude – bei dem konstanten Gegneransturm sehr nützlich. Als Sahnehäubchen folgt am Schluss ein cooler Rollenspiel-Abschnitt in der Mine. Super!

STEFAN WEISS MEINT:

„Ich kann mich einfach nicht satthören an den Melodien des Soundtracks."

Als **Spellforce**-Fan der ersten Stunde werden Sie sich vielleicht wie ich über die nackte Wertungszahl von 85 wundern. Allerdings lässt sich der Einbruch im zweiten Akt nicht wegdiskutieren. Dies zeigt um so deutlicher, das sich solche Ausrutscher äußerst schmerzlich auf die Gesamtnote auswirken. Trotzdem steht für mich ganz klar fest: Atmosphärisch zieht **Shadow Wars** sogar an **Die Schlacht um Mittelerde 2** vorbei. Wenn ich etwas zu meckern habe, sind es lediglich Kleinigkeiten im Strategieteil. Ein wenig vermisse ich die Einheitenvielfalt des Vorgängers und die Wegfindung ist ebenfalls nicht optimal. Alte Strategiehasen sind nicht in Gänze gefordert. Die KI glänzt zum Beispiel nicht gerade mit Meisterleistungen. Trotzdem: Das Gesamtkonzept des Genre-Mixes geht wunderbar auf und dank des absolut umwerfenden Soundtracks, der effektreichen Grafik und der vielen Quests ist **Shadow Wars** mein neues Lieblingsspiel. (sw)

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Spellforce 2: Shadow Wars
Testversion:	Review-Version
Gespielte Minuten:	2.605 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	43:25
Verkaufspreis:	€45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	2.480 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €1,20,-

Die Spielzeit von fast 44 Stunden bezieht sich auf die gesamte Einzelspielerkampagne inklusive aller Nebenaufträge und optionaler Karten wie die Westwehr oder Der singende Berg. Nächste Ausgabe stellen wir Ihnen auch die Mehrspielergefechte sowie den Freies-Spiel-Modus vor.

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS
CA. € 45,-
7. APRIL 2006
USK: AB 12 JAHREN

FELIX SCHÜTZ MEINT:

„Eine wirklich zauberhafte Mischung! Spellforce 2 macht fast alles richtig."

Warum Sie unter diesem Meinungskasten keine 90 und somit keinen Gold Award finden? Zum einen, weil die drei Fraktionen im Aufbaupart fast identisch sind. Überlegen Sie mal: Wenn Sie, wie ich, mehr als 40 Stunden lang ein- und dieselbe Basis mit einer Hand voll Gebäuden bauen, wird Ihnen da nicht langweilig? Dies ist einer der Hauptgründe, warum mir der erste Akt (etwa die ersten 15 Stunden) wesentlich mehr Spaß gemacht hat als Akt zwei und drei. Der andere Grund: Missionen wie die Tuscariwüste oder der Krater wirken dahingeschludert und strecken die Spielzeit künstlich, ohne etwas zur Story beizutragen. Genug gemeckert! **Spellforce 2** ist schlichtweg ganz klar besser als sein Vorgänger. Unglaublich, was Sie hier alles geboten bekommen: Eine kunterbunt-kitschige Hintergrundgeschichte mit vielen Details für Fantasy-Liebhaber, eine traumhaft schöne Kulisse, garniert mit einem epischen Soundtrack. Beim Spagat zwischen Strategie und Rollenspiel beweisen die Entwickler großes Geschick: Seit **Warcraft 3** hat sich für mich kein Fantasy-Spiel mehr so gut angefühlt. (fs)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Phenomic Game Development
Titel vom selben Entwickler: Spellforce: The Order of Dawn + Add-ons
Publisher: Deep Silver/Jowood
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Gefechtsmodus, Freies Spiel
Zahl der Spieler: Gefecht (6), Freies Spiel (3)
Fazit: Ausführlicher Test folgt in PC Games 06/06

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Fantasievoll, detailreich und bunt. Aber auch sehr hardwarehungrig.
Sound: Gute Sprecher und eine erstklassige, orchestrale Musikuntermalung
Steuerung: Verbessertes Click&Fight-System und sinnvolle Neuerungen. Klappt gut!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Ausgewogener Mix aus Strategie/Rollenspiel
- + Fantastische Welt mit vielen Details
- + Schlanke Menüs, kluge Verbesserungen
- − Mängel bei der Wegfindung
- − Einige Missionen arten in Monotonie aus

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **85**



ATTENTAT AUF DEN DON Am Boden kullern die Früchte, Don Vito Corleone gesellt sich gleich zu ihnen. Sollozzos Attentat auf den Paten geht jedoch glimpflich aus, wie Kenner des Films wissen.

HIER SPRICHT DIE POLIZEI! Sehen Sie die Polizeiabzeichen neben der Minikarte rechts? Je mehr davon erscheinen, desto schärfer sind Ihnen die Gesetzeshüter auf den Fersen.

DON VITO CORLEONE

Für sein Schauspiel als Pate bekam Marlon Brando 1973 den Oscar – und lehnte ihn ab. Sein Protest sollte darauf hinweisen, dass Indianer seiner Meinung nach in Hollywood-Filmen oft diskrimiert würden. Für das Spiel konnte Electronic Arts so lange einige Sprachaufnahmen mit dem 2004 verstorbenen Brando durchführen, bis es sein Gesundheitszustand unmöglich machte. Daraufhin wurde eine ähnliche klingende Stimme engagiert – in der komplett deutschen Version merken Sie davon logischerweise nichts.

Der Pate

Electronic Arts hat aus dem ersten Mafiadrama der Filmgeschichte ein brutales Action-Spiel gemacht: In Der Pate wird geprügelt, geschossen und gerast.

Die einsame Trompetenmelodie, die nach dem Spielstart erklingt, weckt falsche Vorstellungen. Sie beschwört Bilder eines Films, der im bedächtigen Tempo die Geschichte einer italienischen Immigrantenfamilie in Amerika erzählt. Sie ruft Szenen ins Gedächtnis, in denen Männer in Hinterzimmern Krisensitzungen abhalten, weil ihnen die Freunde durch Mordanschläge wegsterben. Die Melodie, seinerzeit von Nino Rota komponiert, ist die Hymne dieser Gangster.

Im Spiel hingegen ist sie Auftakt einer hemmungslos brutalen Baller- und Prügelorgie. Die sorgfältig akzentuierten Gewaltszenen des Kinovorbilds haben die Entwickler zum Hauptinhalt aufgeblasen, die fein gezeichneten Figuren und ihre Dialoge untereinander sind als Fragmente in den Zwischensequenzen übrig geblieben. Electronic Arts hat den berühmtesten Mafiastreifen zum wilden Action-Spiel verbaut.

Schon das Präludium macht klar, dass **Der Pate** am liebsten Fäuste sprechen lässt: Johnny und seine Frau planen auf der Straße gerade ihr Abendprogramm, da explodiert ein Laden. Zwei Männer kommen an und verschleppen Johnny in eine Gasse. Dort platziert sich die Kamera hinter ihm, der Spieler darf Johnny lenken: Mit der rechten Maustaste werden die Gegner anvisiert, die Tasten „Q" und „E" lassen Schläge auf die Kontrahenten einprasseln. Kinnhaken folgen in der Geschwindigkeit einer tackernden Nähmaschine, danach Fußtritte, wenn der Geschlagene schon am Boden liegt. Die Prügelei endet in Maschinengewehrsalven, die Johnny blutüberströmt am Boden zurücklassen. Der Junge, der daraufhin ins Bild stürmt und seinen dahingerafften Vater Rache schwörend anblickt – das sind Sie, die spätere Spielfigur im New York der Vierziger- und Fünfzigerjahre.

Ein Schuss Rollenspiel

Man könnte **Der Pate** anfangs mit einem Online-Rollenspiel verwechseln, wüsste man es nicht besser: Sie dürfen Ihren Held bis auf Wangengrübchen, Nasenlochgröße und Brauendichte zusammenstöpseln und ihn dann einkleiden. Die richtig feschen Outfits gibt es erst später, wenn Sie durch kriminelle Machenschaften genügend Geld verdient haben. Sie starten als Nobody,

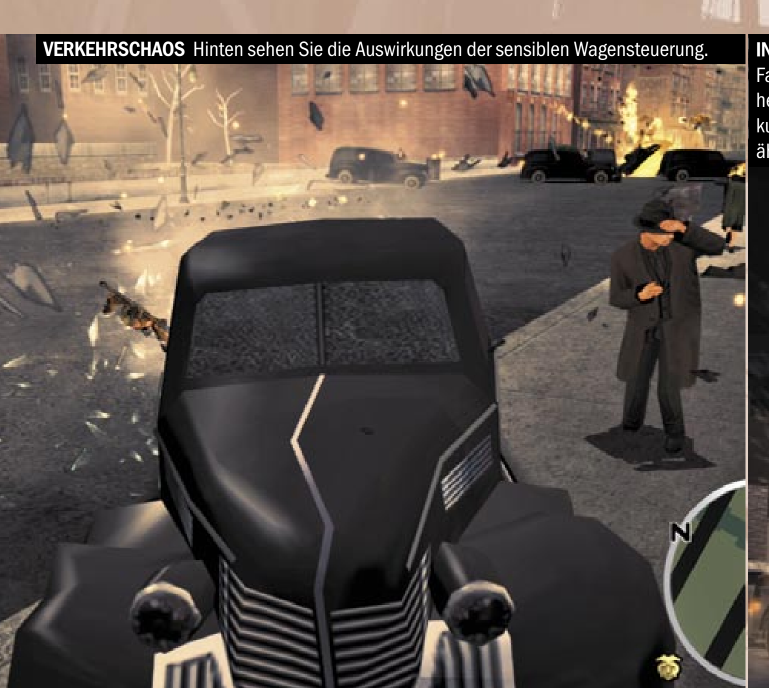
GESUNDHEIT DES DONS

ZWEIFELHAFTE PHYSIK-ENGINE Lampen lassen sich umfahren, als wären sie aus Watte.

ALTES GEWERBE Als echter Mafioso sind Sie öfter in getarnten Bordellen unterwegs.

FEUER! Gegner, die sich neben explodierenden Fässern aufhalten, fangen Feuer.

JEDER FÄNGT MAL KLEIN AN Luca Brasi (r.) ist Ihr Mentor in den ersten Spielstunden.



VERKEHRSCHAOS Hinten sehen Sie die Auswirkungen der sensiblen Wagensteuerung.

IN DECKUNG! Beharken Sie Fahrzeuge lange genug, entstehen Brände. Nach wenigen Sekunden kommt es zur Explosion, ähnlich wie in der **GTA**-Reihe.

als Problemlöser, wie es im Mafia-Jargon heißt, der für die Großen die Drecksarbeit erledigt. Luca Brasi, Scherge der Corleone-Familie, ist Ihnen als eine Art Lehrer zugeteilt, mit ihm erleben Sie ein erstes Abrutschen in die Gewalt: Auftrag Nummer 1 ist es, von einem Ladeninhaber Schutzgeld zu erpressen. „Cash oder Leben“, sagt Ihre Spielfigur, als Sie das Opfer per Leertaste am Kragen packen. Ein echter Mafioso würde sich nie zu einer solch plumpen Drohung hinreißen lassen, aber das ist nicht die einzige Entgleisung, die dem Spiel Authentizität absaugt.

Wenn der Inhaber nicht spurt, helfen Ihre beiden Freunde „Q“ und „E“ weiter. Eine Anzeige am Bildschirmrand verrät, wann der Gegenspieler genug hat und das Angebot annimmt. An Zahltagen kommt fortan die Kohle rein. Die Sache mit dem Schutzgeld ist beim ersten Mal spaßig, weil wunderbar gemein. Später wird sie zur Pflichtübung: Damit Missionen zugänglich werden, bedarf es der Kontrolle einer bestimmten Anzahl an Läden.

Bekannte Gesichter

Eine Sache beherrscht **Der Pate** richtig gut: die Haupt- und Nebendarsteller des Films auftreten zu lassen. Don Vito Corleone, seine Söhne Sonny und Michael, Consigliere Tom Hagen, dazu kleinere Halunken wie Monk Malone, Paulie Gatto und der eingangs erwähnte Luca Brasi – sie sind alle da und, bis auf Michael, der irgendwie fremd aussieht, mit verblüffender Ähnlichkeit zum Original gezeichnet. Die Detailtreue führt bis zur seltsam vorgeschobenen Unterlippe des Paten. Auch sein ruhiges Wesen, seine minimalistische Gestik und die hauchende Stimme finden sich in seiner Person wieder.

Ebenso sorgfältig gingen die Macher mit der Story des Films um. Die meisten Schlüsselereignisse wurden akkurat nachgestellt und um Stellen ergänzt, die den Spieler involvieren: Sie sind derjenige, der den Pferdekopf in Woltz' Schlafzimmer deponiert. Und Sie sind derjenige, der die Waffe in Louis' Restaurant versteckt, wo Michael seinen Anschlag auf Sollozzo ausführt. Selten gibt es Grund zu mäkeln. Etwa dann, wenn es in einer berühmten Sequenz heißt „Vergiss die Canneli nicht“, obwohl sich jene sizilianische Süßspeise mit einem o schreibt.

Alle Zeichen auf Action

Wie sehr die Action im Vordergrund steht, verdeutlicht die Ausgefallenheit des Prügelsystems. Neben der Tastatur bewirken Drehbewegungen mit der Maus Schläge. Kontrollierte Angriffe erweisen sich mit einer Kombination der beiden Eingabegeräte aber als undurchführbar, bequemer verläuft das Handgemenge mit Gamepad inklusive Analogstick. Ins Angriffsrepertoire fallen: Gegner festhalten, Kopfnuss und Kinnhaken verpassen, auf den Boden werfen, nachtreten, an Wände drücken, schubsen, über Geländer halten. Klingt kompliziert, doch in der Praxis hat sich panisches Herumhämmern auf Tasten bewährt. Das sind die Früchte ungenauer Programmierarbeit. Auch bei den Schießereien fällt eine extravagante Steuerung auf. So klebt das Fadenkreuz automatisch am Gegner im Sichtfeld fest, sobald Sie die rechte Maustaste gedrückt halten – ein kurzes Loslassen und es hüpft zur nächsten Person. Ist ein Feind erst mal anvisiert, können Sie das Fadenkreuz über seinen Körper wandern lassen, um bestimmte Zonen anzugreifen. Ein Schuss in die Beine lähmt, einer in den Arm entwaffnet. Der Kopf ist der empfindlichste Bereich.

Warum nicht einfach ständig wie im Ego-Shooter ballern, was ohne Weiteres möglich ist? Weil Verletzungen heftig Aua machen, insbesondere direkte Treffer mit der Schrotflinte verursachen den augenblicklichen Exitus. Und dann starten Sie am letzten Kontrollpunkt von vorn – beliebiges Speichern ist nicht. Also: Vor dem Losstürmen den richtigen Moment abwarten und aus der

DER HITZKOPF

Allein dass er einen Baseballschläger hält, sollte als Charakterisierung von Sonny Corleone reichen: Er gilt als Hitzkopf der Familie, der aus dem Bauch heraus handelt.



DAS WAR'S Sonny Corleone bekommt die Quittung für sein unüberlegtes Vorgehen: Als er das Familienanwesen verlässt, lauern ihm Killer auf.



GEWALTEXZESSE Sind die Gegner kurz vorm Ableben, lassen sie sich auf widerliche Art exekutieren.

GRAFIKSACHE Objekte sind ordentlich in Schussgefechte eingebunden: Schränke zerbersten und Glas zersplittert. Die matschigen Texturen und die trüben Farben werden dadurch auch nicht besser.

DECKUNG! Per „Caps-Lock“ lehnt sich die Spielfigur an die Wand, ein Druck auf die Schusstaste bewirkt das Feuern aus der Deckung heraus.

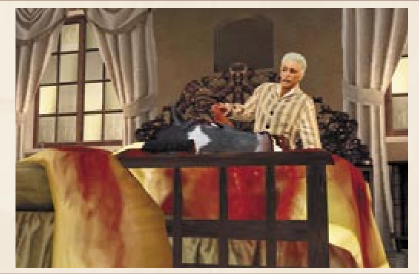
Filmszenen zum Nachspielen



Luca Brasi macht Augen

Die Szene von Luca Brasis Tod, der sich bei den verfeindeten Tattaglias einschleusen soll, ist bis ins Detail nachempfunden: Auch im Spiel treten Brasis Augen während der Strangulation grausig aus ihren Höhlen hervor. Anschließend kommt es zur wilden Schießerei: Der Spieler soll die Mörder aufspüren.





Jack Woltz lässt sich überreden

Markerschütternd ist der Schrei, den Regisseur Woltz im Film ausstößt, als er eines Morgens neben einem abgetrennten Pferdekopf aufwacht – hätte er dem Don doch bloß keine Bitte abgeschlagen. Das Spiel klärt die Frage, wie der Pferdekopf seinen Weg ins Schlafzimmer findet: Der Spieler schleicht sich mit Partner durch das Anwesen.





Mike Corleone wird erwachsen

Die nüchtern und in kalten Bildern gefilmte Szene von Michael Corleones Attentat auf Sollozzo und seinen geschmierten Polizisten ist ordentlich ins Spiel integriert. Anschließend fahren Sie Michael unter Beschuss von Maschinengewehren zum Hafen, wo ein Schiff nach Sizilien auf ihn wartet. Dorthin will er sich vorerst absetzen.



Vom Tellerwäscher zum Gangster

Geld gibt's durch Überfälle. Davon kaufen können Sie Waffen und Unterschlüpfe zum Abspeichern.



Geldlaster überfallen
Sind die Wachen ausgeschaltet, können Sie die Kooperationsbereitschaft des Fahrers mit Kopfnüssen herbeiführen.

Attentate ausführen
Die Schergen des Paten lassen Kohle springen, wenn Sie sich die Hände für sie schmutzig machen. Etwa durch Morde.

Schutzgeld erpressen
Hotels, Restaurants, Kasinos – ein bisschen physische Überzeugungskraft reicht, um Schutzgeld zu erpressen.

Bank überfallen
Nehmen Sie Waffen mit, wenn Sie eine Bank überfallen, denn dort wimmelt es von Polizisten. Und keine Hemmungen: Sprengen Sie die Tür zum Geldlager einfach auf.

Deckung heraus agieren. Feinde tun es Ihnen gleich und suchen Schutz hinter Wänden, Theken und Kisten.

Das Waffenrepertoire ist stattlich. Es reicht von Pistolen über Schnellfeuergewehre, in den heimlichen Momenten kommt der Würgedraht zum Einsatz, im Nahkampf der Baseballschläger. Die einfachen Versionen der Knarren liegen im Unterschlupf zum Mitnehmen bereit, die heftigen Fassungen sind nur auf dem Schwarzmarkt verfügbar: Dort blättern Sie 250 Riesen für eine aufgemotzte Pistole hin – oder gar das Doppelte für ein Maschinengewehr von ähnlich destruktiver Feuerkraft. Soviel Geld haben nur sorgfältige Mafiosi, die jeden Cent Schutzgeld eintreiben. Notwendig sind derlei Riesenwummen aber nicht, die Standardauswahl reicht zum Durchspielen, kein Sammeltrieb stellt sich ein.

GTA als Inspiration

Der Pate vertraut auf die Mischung, die **Grand Theft Auto** so unwiderstehlich macht: Es gibt eine große Stadt, Autos zum Klauen, verschreckte Passanten und Sammelobjekte wie Filmrollen, die Originalszenen freischalten. Unten rechts erstreckt sich die Minikarte, auf ihr leuchten wichtige Symbole: Der Unterschlupf, wo Sie das Spiel sichern können, der Startpunkt einer Mission, Waffenhändler oder Läden zum Erpressen. Trotzdem könnte die Übersicht besser sein. Der Ausschnitt ist klein geraten, das unnötig komplizierte Straßensystem nie übersichtlich abgebildet. Und die große Karte lässt sich nur umständlich über das Pausemenü aufrufen, einen Hotkey gibt es nicht.

Die Autofahrten sind teils nervig, teils spielspaßfreundlich. Wenn feindliche Familien hinter Ihnen her sind und die Kugeln der Schnellfeuergewehre prasseln, pumpt das Adrenalin: Man schlittert via Handbremse knapp an Hindernissen vorbei, sieht aufblitzende Funken, hört quietschende Reifen – das hat was. Im höchsten Grade langweilig sind Fahrten, die nur dem Zweck dienen, den nächsten Kontrollpunkt zu erreichen. Davon gibt es dummerweise eine Menge. Um die Spieldauer zu strecken, liegen diese Punkte häufig meilenweit auseinander. In solchen Momenten wollte der Tester schreien. Ein Schnellreisesystem wie in **Oblivion** – das wäre eine gute Sache gewesen. Motivationslähmend kommt hinzu, dass man bis zum Ende des Spiels nur eine Hand voll Karren ausfindig macht, die kaum Unterschiede im Fahrverhalten bieten. Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung variieren, mehr nicht.

Einige Bugs, viel Gewalt

Ungeachtet aller bisher genannten Spielspaßhemmer: Am ärgsten schmerzt der immer gleiche Missionsablauf. Bis zuletzt fällt Electronic Arts keine Variation abseits von Fahren, Ballern, Prügeln und Schleichen ein. **San Andreas** und **Vice City** sind ein Lehrstück in Sachen Abwechslungsreichtum, **Der Pate** dagegen das perfekte Spiel für Leute mit Alzheimer. Allein die Zwischensequenzen machen Freude – wahrscheinlich, weil sie dem Film am nahsten stehen. Vor Bugs ist man nicht gefeit: Gegner schießen regelmäßig durch Wände, als Spieler stirbt man etliche Frusttode. Die Wegfindung hätte man verfeinern können: Innerhalb von Gebäuden versperren die Gangsterkollegen immer wieder Durchgänge, was nerviges Hin- und Herlaufen erfordert.

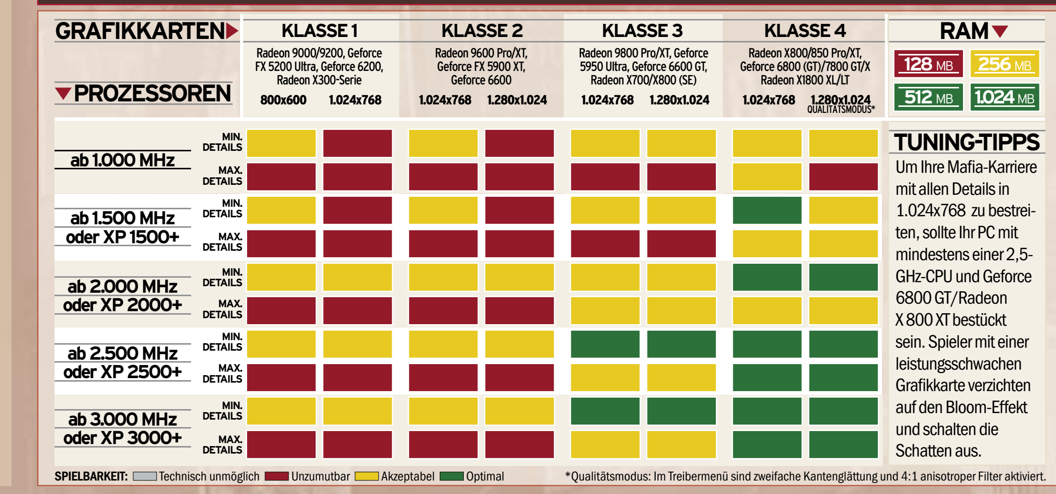
Anstatt solche Probleme bis zur Veröffentlichung zu lösen, machen die Entwickler einen Riesenterz um Waffen und daraus, was man mit ihnen anstellen kann. Irritierend ist die Menge an unangebrachter Gewalt im Spiel. Bei kampfunfähigen Gegnern fordert ein Schriftzug auf, die Taste „V" zur Exekution zu drücken: Der Held setzt den Lauf der Kanone dann dicht ans Opfer und betätigt den Abzug. Käme die Brutalität im vernünftigen Storykontext vor oder clever dosiert, man stünde ihr nicht so ratlos gegenüber. Aber was soll man von optionalen Missionen halten, die schlicht mehr Geld einbringen, wenn man den Gegner nicht nur erledigt, sondern anzündet? Von Missionen, die so viele Gegner enthalten, dass die Gefechte einer Fließbandhinrichtung entsprechen? Wahrscheinlich wollte Electronic Arts fehlende Substanz kaschieren. Stattdessen ist es ihnen gelungen, abstoßend zu wirken.

Francis Ford Coppola, der Regisseur der Filmtrilogie, charakterisierte das Spiel so: „Hier werden Charaktere hergenommen, die jeder kennt, und dann schießen sie sich gegenseitig ab." Dem ist nichts hinzuzufügen. (tw)

Warum San Andreas mit dem Paten den Boden aufwischt

	Der Pate	GTA San Andreas
Atmosphäre	Dass die Spielgrafik auf Konsolen entstanden ist, davon zeugen einfarbige Innenareale und trübe Außenareale zum Depressivwerden. Doch die vier Stadtteile gleichen sich so sehr, dass die Abwechslung als Wiedergutmachung für die magere Technik wegfällt.	Ja, auch hier finden sich Konsolenüberreste. Die Texturen sind schwammig, die Objekte kantig. Doch das fällt nur auf, wenn man genau hinschaut. Das Gesamtbild hingegen ist stimmig, weil kein Gebiet dem nächsten gleicht und ein atmosphärischer Farbschleier über allem liegt.
Rollenspiel	Je weiter man im Spiel fortschreitet, desto mehr Punkte gibt's zum Verteilen auf Fähigkeiten: Lebensenergie, Umgang mit Schusswaffen, Sprinttempo usw. Der Rollenspielansatz ist lobenswert, doch in der Praxis zeigen sich Schwächen, denn Verbesserungen fallen kaum auf.	Learning by doing: Wer häufig mit der Ak47 ballert, der lädt bald in Rekordzeit nach. Wer im Fitnessstudio Hanteln stemmt, dem wachsen Muckis – davon profitiert auch die Wucht von Faustschlägen. Das Rollenspielsystem ist im Vergleich zu **Der Pate** geschmeidiger in den Spielfluss integriert.
Missionen	Die 17 Storymissionen sind mit einem schwer wiegenden Makel behaftet: Sie fühlen sich alle gleich an. Prügeln, Fahren, Ballern, selten Schleichen – in diesem Kreislauf bleibt man bis zum Ende stecken, von Abwechslung lässt sich vereinzelt nur ein Hauch spüren.	Man könnte sich die Mühe machen, die Anzahl der Aufträge zu zählen – aber dafür bräuchte man einen Taschenrechner. Wie viele es auch immer sind, die Entwickler verdienen einen Orden für die Kreativität, die die Missionen bis zum Ende des Spiels auszeichnen.
Authentizität	Die Macher ließen die Story von **Der Pate** unberührt und fügten den Spieler dezent in die Ereignisse ein – dafür verdienen sie Lob. Dieselbe Sorgfalt hätten sie beim Spielablauf walten lassen sollen, denn der ähnelt einem Ballerspiel und vermittelt nichts von der Magie des Filmes.	Rockstar war im Design freier als Electronic Arts: **San Andreas** vermischt die Elemente von Filmen wie **New Jack City** und **Boyz N' the Hood**, in denen hauptsächlich schwarze Gangster die Hauptrollen übernehmen. Es kam dabei heraus: ein glaubwürdiges Szenario von Kriminalität im Großstadtgetto.

LEISTUNGS-CHECK



PROZESSOREN / GRAFIKKARTEN		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x1.024 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 1.000 MHz	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM	
128 MB	256 MB
512 MB	1.024 MB

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS
Um Ihre Mafia-Karriere mit allen Details in 1.024x768 zu bestreiten, sollte Ihr PC mit mindestens einer 2,5-GHz-CPU und Geforce 6800 GT/Radeon X 800 XT bestückt sein. Spieler mit einer leistungsschwachen Grafikkarte verzichten auf den Bloom-Effekt und schalten die Schatten aus.

Und Action, bitte!

FALSCHES SPIEL Paulie hat den Don verraten. Dafür muss er sterben. Um ihn in Sicherheit zu wiegen, täuschen die Mafiosi einen Einsatz vor.



BOMBIG Es geht ins Restaurant einer feindlichen Familie. Dort sollen Sie Dynamit im oberen Stockwerk anbringen und dann verschwinden. Vorher erledigen Sie den Widerstand.



FEUERWERK Alles läuft wie am Schnürchen: Das Restaurant geht lichterloh in Flammen auf. Paulie ahnt nicht, dass er das nächste Opfer ist ...



PLANÄNDERUNG Paulie hört das Klicken der Kanone und flieht aufs Fabrikgelände – Sie nehmen mit gezogener Knarre die Verfolgung auf.

SACKGASSE Paulie hat trotz guter Deckungsmöglichkeiten keine Chance: Sobald seine Person hinter den Kisten zum Vorschein kommt, drücken Sie ab – Auftrag erledigt.



TATÜTATA Die Polizei hat vom Getümmel Wind bekommen und ist Ihnen auf den Fersen. Jetzt gilt es zu flüchten, bevor der Wagen explodiert.



PC Games MOTIVATONSKURVE

Der Pate

EINZELSPIELER

17 STORYMISSIONEN +++ 4 STADTTEILE + ORIGINALMUSIK +++ 10 WAFFEN



1 **Der Pate** als Prügelspiel? Die ersten Spielminuten rufen diese Befürchtung hervor: Das Tutorial ist voller wüster Schlägereien, die den Film in ein seltsames Licht rücken. Danach wird's besser, weil eine Zwischensequenz gütig stimmt: Man merkt, wie sehr sich die Entwickler in den Cut-Scenes am Film orientieren. Die Darsteller, allen voran Oberhaupt Don Vito Corleone, sind ihren Vorbildern präzise nachempfunden. Auch die Synchronsprecher machen ihren Job gewissenhaft – meistens.



LEISE! Schleicht man sich von hinten an die Gegner heran, lassen sie sich ohne Probleme ausschalten.

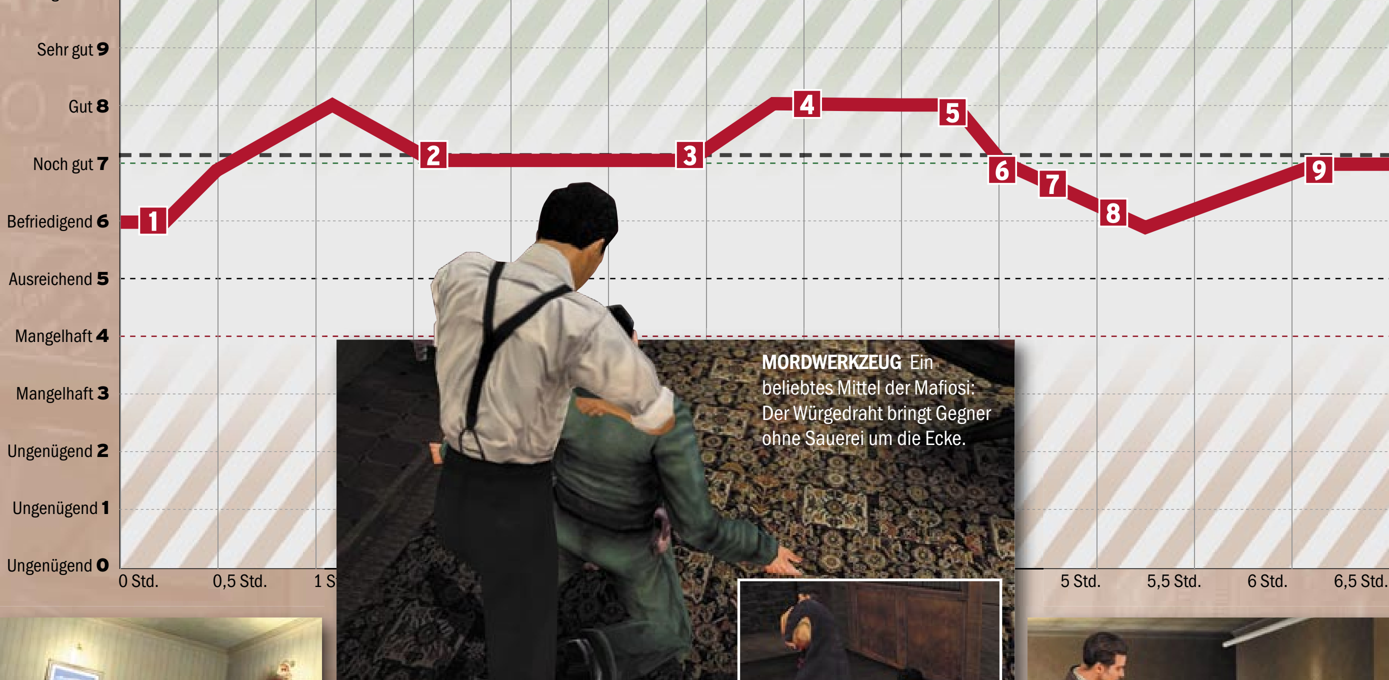
3 Nach einem Bordellbesuch kommt erstmals eine Komponente ins Spiel, die die ersten Stunden von pausenloser Action verdrängt wurde: das Schleichen. Geduckt bewegt sich die Spielfigur durch dunkle Gassen und überrascht Polizeibeamte hinterrücks. Der Stealth-Abschnitt ist simpel in seiner Umsetzung, Spannung mag nicht so recht aufkommen, aber der Motivation verschafft es trotzdem einen Schub nach oben. Warum? Es bringt Hoffnung, dass **Der Pate** im Laufe des Spiels doch noch etwas abwechslungsreicher wird – eine Hoffnung, die in den folgenden Missionen durch immer gleiche Spielmechanik verpuffen soll …

6 Etliche Mordaufträge später: Sie werden in die Corleone-Familie aufgenommen. Der Don hält eine edle Ansprache, Hitzkopf Sonny umarmt die Spielfigur in einer stilvollen Zwischensequenz. Ab jetzt gilt es, ein paar Läden nach bekanntem Muster zu erpressen – Schutzgeld muss her, sonst gibt es keine neuen Storymissionen.

7 Die Entwickler versuchen sich an selbstgemachten Storyzusätzen, die unabhängig vom Film stattfinden. Und sie verzetteln sich. Die Figuren, allen voran der Hauptcharakter, handeln in einer Art und Weise, die kein Mensch nachvollziehen kann.



8 Für Verräter hat die Mafia kein Verständnis: „Wirf Bruno in den Ofen", heißt es in der Missionsbeschreibung. Als Spieler fragt man indessen: Warum die ständigen Gewaltexzesse? Wollten die Entwickler kaschieren, dass ihnen in den Missionen die Ideen ausgegangen sind?



MORDWERKZEUG Ein beliebtes Mittel der Mafiosi: Der Würgedraht bringt Gegner ohne Sauerei um die Ecke.

Viele Symbole auf der Karte wecken den Erkundungsdrang: Wo gibt's Waffen-Upgrades, wo Zusatzaufträge?

Die Wege zwischen Missionsanfang und -ende werden immer länger. Wären nur die Autofahrten nicht so sterbenslangweilig …

71

PC-Games-Wertung:

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

2 Das Attentat auf den Don kriegt man als Spieler aus der Nähe mit, anschließend startet eine Jagd: Sie verfolgen die Killer im Wagen, während Beifahrer Fredo Corleone mit krächzender und damit unpassender Stimme die Atmosphäre stört.



4 Erinnern Sie sich noch an Jack Woltz, den Regisseur, der im Film in seiner aufbrausenden Art agiert? Der dem Don die Bitte abschlägt, einen Schauspieler in seinem Film mitmachen zu lassen? Der anschließend einen abgetrennten Pferdekopf im Bett vorfindet, daraufhin schreit und schreit und schreit? Im Spiel sind Sie derjenige, der den Pferdekopf mit einem Handlanger der Corleone in Woltz' Schlafzimmer deponiert – ohne Aufmerksamkeit zu erregen, versteht sich. Schleichend geht es durch die Villa, währenddessen gibt Ihr Partner witzige Kommentare von sich, etwa: „Scheiße, alles ist voller Blut!" Lassen Sie sich nicht erwischen, sonst starten Sie am letzten Kontrollpunkt.

5 Der Spieler ist derjenige, der jene berühmte Waffe im Restaurant versteckt, mit der Michael Corleone anschließend sein Attentat ausführt. Die Zwischensequenzen sind gut wie immer, doch das Spiel selber kommt nicht über immer gleiche Verfolgungsjagden und Schusswechsel hinaus.

9 Gehört in jedes Mafiaspiel: Ärger mit dem FBI. Auch diese Mission ist unabhängig vom Film ins Spiel eingebaut worden, nur hier haben die Entwickler im Gegensatz zu Punkt 7 die Kurve gekriegt: Obwohl spielerisch lauwarm, hält der Auftrag einige Überraschungen bereit. Der Spielspaß pendelt sich wieder bei „noch gut" ein.



10 Die letzte Storymission zieht sich: Etwa eine Stunde dauert es, bis Sie die Michael Corleone übrig gebliebenen Widersacher beseitigen. Ist der Auftrag erledigt, kommt es zu einer Art freiem Spiel: Sie können Lagerhäuser einnehmen, feindliche Familien ausschalten, Chaos stiften – doch wer will das angesichts des unspektakulären Spielablaufs?

Die Test-Abrechnung

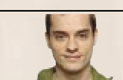
Produkt:	Der Pate
Testversion:	Version 1.0
Gespielte Minuten:	580 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	9:40
Verkaufspreis:	€45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	490 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €5,51-

Erfahrene Spieler beißen sich unter zehn Stunden durch die Storymissionen. Doch man kann sich länger mit **Der Pate** beschäftigen, wenn man alles sehen möchte – optionale Missionen machen das möglich. Das freie Spiel floss nicht in die Wertung ein.



DER PATE
CA. € 45,-
23. MÄRZ 2006
USK: AB 18 JAHREN

PC GAMES MEINT:



„Sorry, Electronic Arts, aber dieses Angebot können wir ablehnen …"

In der Mafia gibt es kein Vergeben, und auch Spieleredakteure dürfen Schwächen im Spieldesign nicht ungesühnt lassen: Punktabzug ist die Strafe für uninspirierte Missionen, die stets nach Schema F ablaufen: hinfahren, abballern, abspeichern. Selten konnte uns **Der Pate** überraschen und mitreißen, kein einziger Auftrag kommt übers „gut" der Motivationskurve hinaus. Am liebsten waren uns noch die detailgetreu dem Film nachgestellten Zwischensequenzen: Die Eigenheiten der Hauptdarsteller hat Electronic Arts ohne wesentliche Verluste ins Spiel übertragen. Wären die Entwickler dem Film doch überall so treu gewesen! Aber nein, sie mussten ein Actionspiel zimmern, dessen Bodycount unangemessene Höhen erreicht: Wird im Film gestorben, ist man erschüttert angesichts der intensiven Bilder. Hier dagegen registriert man das Ableben unzähliger Gangster mit einem Achselzucken, wenn man nicht gerade abgestoßen ist von der überbordenden Gewaltdarstellung. Als Sinnlosprügelspiel wird **Der Pate** die ein oder andere Stunde mit Spaß füllen können, doch dem Film, der zu den größten seiner Art gehört, tut diese vom Thema wegdriftende Umsetzung Unrecht. (tw)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Redwood Shores
Titel vom selben Entwickler: Diverse Konsolenspiele
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Leere Innenareale, kantige Objekte, trübe Außenwelt – man kennt Besseres.
Sound: Der grandiose Original-Soundtrack wird so lange verwendet, bis er sich abnutzt.
Steuerung: Prügeleien funktionieren mit einem Gamepad besser, Schießereien mit der Maus.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Zwischensequenzen orientieren sich am Film
- + Mit vier Stadtteilen recht große Spielwelt …
- − … die jedoch keine Abwechslung bietet
- − Actionsequenzen laufen immer gleich ab
- − Lange Fahrtwege, Bugs im Spielablauf

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **71**



AUF DEM SPRUNG Lara heizt den Feinden mit dem Gewehr (oder ihren zwei Pistolen) ein. Springt die Protagonistin Gegner an, lösen Sie kurzzeitig den Zeitlupenmodus aus.

HAB DICH! Eine billige Touristenattraktion verschleiert die historische Sensation, die Lara in England entdeckt.

DRÜBER ... Bei den kurzen selbstlaufenden Action-Sequenzen drücken Sie lediglich die eingeblendeten Tasten (weißer Pfeil), um unbeschadet weiterzukommen.

... UND DRUNTER Hier rast die Heldin auf einem führerlosen Zug dahin, weicht Stahlträgern aus und versucht schließlich, das Ungetüm zu stoppen – ebenfalls per Tastendruck.

RUMKUGELN Die Mechanik in Peru bringen Sie nur in Gang, wenn Sie genügend Kugeln auftreiben und korrekt platzieren. Ein Screenshot ohne Next-Generation-Inhalt (s. Kasten u.).

VOLLES ROHR Gewagte Kletterpartien wie hier in Westafrika gehören zum Standardrepertoire von Miss Croft. Die Animationen sind sehr gelungen.

Tomb Raider: Legend

Sie denken, Lara sollte nach einer Dekade endlich in Rente gehen? Keine Chance! Die weltberühmte Archäologin turnt galant wie zu ihren besten Zeiten.

Ein bekannter Name macht noch lange kein gutes Spiel. Dieser hinlänglich bekannten Tatsache musste sich Core mit dem durchwachsenen Vorgänger **Angel of Darkness** stellen, bei dem sich selbst einigen eingefleischten Lara-Fans die Nackenhaare aufstellten. Anstelle der angedachten Trilogie in kurzer Folge traten dann doch erst mal drei Jahre harte Arbeit. Um der Serie neue Impulse zu verleihen, ging der Nachfolger statt an die Programmierer der Urfassung, Core Design, an Crystal Dynamics (**Project: Snowblind, Legacy of Kain: Defiance**). Zusammen mit **Tomb Raider**-Erfinder Toby Gard liefert das Studio ein bravouröses Werk ab. Schon vor dem Test bildeten sich bei der Präsentation in unserer Redaktion gebannte Menschentrauben. Nach wenigen Minuten allgemeines Aufatmen: Lara ist zurück – und wie!

Ganz wie zu Hause

Die ersten Kunststückchen in den Felshängen Boliviens fühlen sich gleich vertraut an und gehen wie erwartet per Gamepad leichter von der Hand als mit Maus und Tastatur. Frau Croft agiert anmutig, zeigt neue Bewegungsvarianten, die Haare wehen im Wind, Wasser perlt von ihrer Haut und die Schwerkraft – nun, die verdeutlicht die Physikberechnung. Der Bildaufbau ist auch auf Mittelklasserechnern trotz ordentlicher Qualität flott, allerdings wirken ein paar großflächige Texturen grob.

Verblasste Erinnerungen

In ihrem jüngsten Abenteuer stöbert Lara nicht nur in der Geschichte längst verblichener Fremder. Auf der Suche nach einem besonderen Artefakt stolpert sie über die eigenen Wurzeln und stößt auf ein Mysterium, dem schon ihre Eltern auf der Spur waren. Exemplarisch schlagen Sie sich als junge Lara durch alte peruanische Ruinen und erleben grausige Ereignisse, bei denen mehrere der damaligen Expeditionsgefährten ihr Leben ließen. In der Gegenwart kehren Sie dorthin zurück, um der Sache endlich auf den Grund zu gehen. Die sieben Levels unterteilen sich in mehrere Kapitel und wurden mit anschaulichen Zwischensequenzen angereichert.

Was soll ich tun?

Das Verhältnis zwischen Rätseln und Klettereinlagen ist recht ausgewogen. Die Aufgaben sind vielfältig und nie eintönig: Mit einer Wippe schleudern Sie Kisten auf ein Plateau, rollen Kugeln auf Schalter, überlisten tödliche Fallen, bringen antike Maschinerien wieder in Gang und vieles mehr. Falls Sie nicht mehr weiter wissen, setzt Lara ein Spezialsichtgerät auf. Mit dem erkennt sie die Eigenschaften wichtiger Objekte, beispielsweise, dass eine bestimmte Eisplatte zerbrechlich ist. Mit fortschreitender Handlung nimmt die Menge der Gegner stetig zu. Zwischendurch räumen Sie sogar ein Söldnerlager in Russland leer. Außergewöhnliche Bossgegner sind packend inszeniert und erfordern Köpfchen. Die Standardwachen und Leoparden sind leicht zu überwältigen. Die Heldin feuert mit zwei Pistolen oder hebt eins der Gewehre auf, bemannt Geschütze, tritt um sich und springt Gegner an, woraufhin prompt ein Zeitlupenmodus einsetzt.

Henne oder Ei?

Einzigartige Spielideen sind bei **Tomb Raider: Legend** im Grunde rar. Kurze, selbstlaufende Sequenzen, die man mithilfe der richtigen Tasten übersteht, sind amüsant, wenngleich hinlänglich aus **Fahrenheit** bekannt. Ebenso der Wurfhaken am Gürtel, mit dem Lara über Abgründe schwingt oder Gegenstände heranzieht – fast wie der Ochsenziemer. Die gekonnte Kombination überrascht aber immer wieder, an keiner Stelle verflüchtigt sich die gute Laune und der Spielfluss ist hervorragend. Lediglich zwei Verfolgungsjagden auf Motorrädern mit wunderlichem Fahrverhalten können bei dem hohen Niveau nicht ganz mithalten, dafür sind die Szenen einfach zu stupide: Feuertaste gedrückt halten und gegebenenfalls ein wenig lenken. Damit ist der einzige große Kritikpunkt schon abgehakt, denn Frau Croft unterhält Spieler ähnlich blendend wie der persische Prinz. Dessen Sand vermissten wir nur kurzzeitig an zwei Stellen, was für gut platzierte Checkpoints spricht. (as)

Sind Sie reif für ein Rendezvous?

Das ist heiß an Lara ...

Die spannende Story und launigen Rätsel unterhalten den Spieler ohne Längen und entschädigen für den mauen vorangegangenen Teil.

Der unverwechselbare Charme, den die Dame versprüht, gibt einen ordentlichen Sympathiebonus. Zusammen mit den anmutigen Tricks lässt sie jeden anderen Held verblassen.

Sie gehen an fantastischen Orten in aller Welt auf actionreiche Schatzsuche und brauchen noch nicht einmal Urlaub dafür zu nehmen.

Fans freuen sich über die zahlreichen freispielbaren Extras und tiefen Einblicke in die Vergangenheit der Familie Croft.

... und das kalter Kaffee.

Bis auf die Bossgegner sind die Kämpfe wenig interessant, ebenso die Motorradfahrten.

Am Spielinhalt ist so gut wie nichts neu und überall fehlt ein Tick zur wirklichen Genialität, wenn auch vieles besser umgesetzt wurde als bei der Konkurrenz.

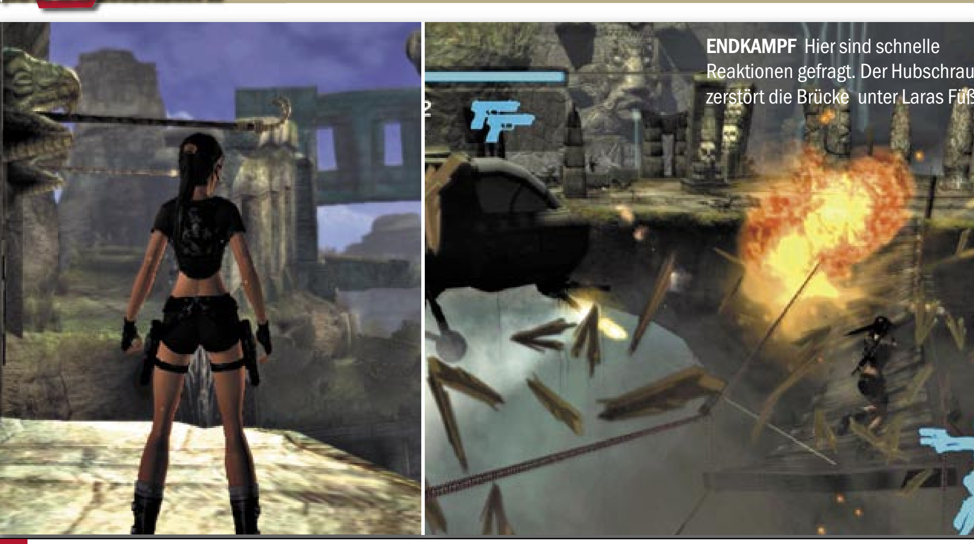
Der zuschaltbare Next-Generation-Inhalt bringt eine wirklich spitzenmäßige Optik, läuft aber nur auf High-End-Maschinen – oder besser noch auf der nächsten Grafikkarten-Generation mit Shader 3.0.

Leute, die an die Decke gehen, wenn Lara das fünfte Mal in Folge ein Sprung nicht gelingt oder die Steuerung hakt, sollten fern bleiben, denn das liegt in der Natur der Sache.

Tomb Raider: Legend

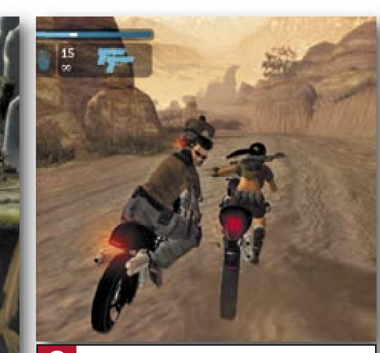
PC Games MOTIVATONSKURVE

EINZELSPIELER — 7 LEVELS +++ 3 SCHWIERIGKEITSGRADE



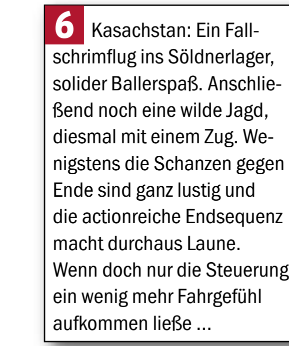
ENDKAMPF Hier sind schnelle Reaktionen gefragt. Der Hubschrauber zerstört die Brücke unter Laras Füßen.

1 Bolivien: Die Vorfreude ist groß, ebenso die Augen, als wir Lara endlich an die Hand bekommen. Wir bestaunen die zerklüftete Felsenlandschaft mit üppigem Bewuchs in Bolivien, gehen baden und bewundern das detaillierte Modell der Frau Croft sowie die an ihr abperlende Feuchtigkeit. Ein paar Klettereinlagen später treffen wir auf die ersten Söldner und das erste kleine Physikrätsel sowie eine ganz kurze Action-Sequenz. Nur ein paar Tipps zur Steuerung und Umgebung verraten, dass es sich hierbei im Grunde genommen nur um ein Tutorial handelt. Zum Abschluss flüchten wir vor einem Hubschrauber und erobern schließlich das erste Beutestück von ein paar grimmigen Kämpfern.

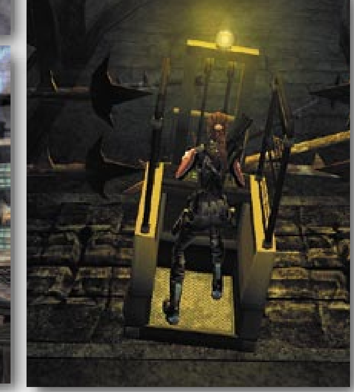


2 Peru: Ein paar Minuten spazieren wir durch ein kleines Dorf, in dem uns alsbald einige Bewaffnete abfangen. Wenige Meter weiter steht ein Motorrad, auf dem Lara das Weite sucht. Bei der Verfolgungsjagd fährt sie über einen von Felswänden begrenzten Kurs und wird ab und zu von anderen Fahrern attackiert oder muss einem Hindernis ausweichen. Diese Hatz ist nur eine kurze Zeit lang nett, denn es ist weder fahrerisches Können gefragt noch ist sie abwechslungsreich.

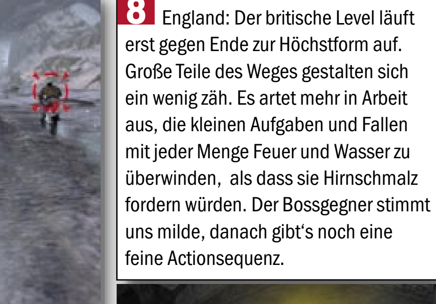
6 Kasachstan: Ein Fallschirmflug ins Söldnerlager, solider Ballerspaß. Anschließend noch eine wilde Jagd, diesmal mit einem Zug. Wenigstens die Schanzen gegen Ende sind ganz lustig und die actionreiche Endsequenz macht durchaus Laune. Wenn doch nur die Steuerung ein wenig mehr Fahrgefühl aufkommen ließe ...

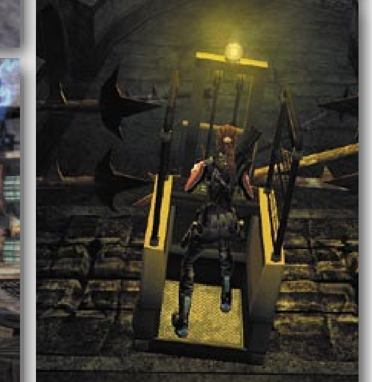


7 Kasachstan: In einer alten Fabrikanlage toben wir uns mit diversen Gegenständen aus, spielen mit Strom und bringen eine teuflische Maschine wieder in Gang. Das ist interessant. Zu guter Letzt attackiert uns der starke Beschützer unserer Erzfeindin, den wir in einer kunterbunten Schlacht elegant austricksen. Sehr gut!



8 England: Der britische Level läuft erst gegen Ende zur Höchstform auf. Große Teile des Weges gestalten sich ein wenig zäh. Es artet mehr in Arbeit aus, die kleinen Aufgaben und Fallen mit jeder Menge Feuer und Wasser zu überwinden, als dass sie Hirnschmalz fordern würden. Der Bossgegner stimmt uns milde, danach gibt's noch eine feine Actionsequenz.







TAUCHGANG Das beim vorherigen Besuch ausgelöste Sicherheitssystem setzte die Ruine unter Wasser und ist zu deaktivieren.

3 Peru: Die Verstrickung mit vergangenen Episoden aus Laras Leben macht die Geschichte lebendig. In altbekannter Kleidung durchstreifen wir in der Vergangenheit eine Ausgrabungsstätte. Dann versuchen wir uns dort in der Gegenwart, um endgültig das Geheimnis der Stätte zu lüften. Eine größere Kopfnuss und ein einfacher Endgegner sind mit von der Partie.

4 Japan: Der Level gefällt uns thematisch sehr gut: Nachts in der bunten Großstadt hoch über den Dächern spielt man mit Lara nicht alle Tage. Dabei fängt es fein an: Lara im Abendkleid! Die spätere Bürolandschaft ist etwas trist, der Endgegner zwar ein Augenschmaus, im Kreis zu rennen nervt aber.

5 Westafrika: Erquickend grüne Dschungellandschaft und Wasserfälle. Zwischendurch gibt es eine super Klettereinlage bis zu einer historischen Maschine. Eine Stelle ist gemein, ansonsten hatten wir an der exzellent ausgefeilten Mission viel Freude.

9 Nepal: Nervenkitzel pur ist die Kletterpartie hoch oben in den Bergen. Die eingefrorenen, teils mit Eis glasierten Bauten sehen gut aus und verbreiten entsprechend frostige Stimmung. Dazu kommt am Schluss noch ein kniffliges Rätsel und ein wirklich großer Fund. Wir verraten Ihnen natürlich nichts ... Der eindeutig beste Level ohne Ärgernisse. Zwar ohne Endgegner, dafür gibt es aber ein paar kurze, knackige Action-Sequenzen.

10 Rückkehr nach Bolivien: Zum Schluss wird abgerechnet. Die Kämpfe beschäftigen uns erstaunlich lange, obwohl diese nur auf einer Plattform inmitten eines Zauberkreises stattfinden. Der Endgegner ist ein zäher Bursche und nur mit Geduld und dem richtigen Timing in die Knie zu zwingen. Spielerisch nicht herausstechend, aber mit bombastischen Effekten. Im Outtro erfahren wir unter anderem mehr über das Schicksal von Laras verschollener Mutter.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Tomb Raider: Legend
Testversion:	Vorabversion
Gespielte Minuten:	484 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	8:04
Verkaufspreis:	€47,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	443 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €6,37

Bei der zunächst vorhandenen Testversion liefen zwei Levels nicht. Kurz darauf bekamen wir ein weiter fortgeschrittenes Exemplar, welches tatsächlich besser funktionierte. Sporadisch traten dennoch Abstürze und Grafikfehler auf.

TOMB RAIDER: LEGEND
CA. € 47,-
7. APRIL 2006
USK: AB 16 JAHREN

ANSGAR STEIDLE MEINT:

„Laras Abenteuer sind erstaunlich erfrischend nach der langen Pause."

Neue Besen kehren gut. So platt der Spruch, so passend ist er beim inzwischen siebten Teil der **Tomb Raider**-Serie. Der ist dem neuen Entwicklerteam nämlich wirklich herrlich gut gelungen und so erlagen wir schon nach wenigen Minuten Laras Charme. Hirnakrobatik, Prügeleien und Geschicklichkeitseinlagen sind wohl dosiert und abwechslungsreich, dazu die reizvollen Szenerien, garniert mit einer überraschenden Geschichte – das lassen wir uns gern gefallen. Dank gefundener Bonusartefakte zeigt sich Frau Croft dann auch noch in verschiedenen Klamotten. Da fallen die drögen Biker-Spielchen und bis auf Bossgegner anspruchslosen Kämpfe kaum ins Gewicht. Für Menschen, die mit dem Gamepad auf Kriegsfuß stehen: Frustige Stellen sind kaum vorhanden, mit einem entsprechenden Steuergerät lenkt sich das Mädel aber geringfügig geschmeidiger durch die Umwelt. Mit Laras Spezialansicht fällt es zudem leichter, zu verstehen, was das Spiel denn gerade von einem will. Falls Sie vom vorhergehenden Abenteuer **Angel of Darkness** vergrault wurden, können Sie mit **Legend** definitiv an glücklichere Tage anknüpfen. (as)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Crystal Dynamics
Titel vom selben Entwickler: Project: Snowblind | Legacy of Kain: Defiance | Blood Omen 2
Publisher: Eidos
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Gute Effekte und Animationen, Umgebung teils nur durchschnittlich texturiert
Sound: Passende Hintergrundmusik
Steuerung: Ein Gamepad ist optimal, aber auch Maus und Tastatur sind noch annehmbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

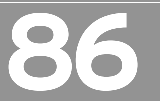
Minimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Gut inszenierte Hintergrundgeschichte mit passender deutscher Synchronisation
+ Atmosphärische Schauplätze
+ Clevere Rätselpassagen und Bossgegner
+ Nette Boni für versteckte Schätze
− Motorradfahrten und Standardgegner eintönig

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 86



EPISCH Da Armeen bis zu 1.000 Einheiten umfassen, kommt bei größeren Begegnungen schnell Film-Feeling auf.

Auf der Heft-DVD
Video zum Mehrspieler-Test

▲ **ÜBERMÄCHTIG** Magier sind anderen Helden deutlich überlegen. Haben sie eine höhere Levelstufe erreicht, schalten sie ganze Feindarmeen im Alleingang aus.

▼ **EXPANSION** Da Sie nun überall Gebäude aufstellen dürfen, sind interessante Strategien wie Tower-Taktiken oder vorgeschobene Kasernen möglich.

ÜBERLEGEN Die Reiterei der Menschen ist zu stark, schon ein Trupp ist in der Lage, Gegnerscharen zu überreiten.

KÖNIGSKLASSE Im Ringkriegmodus kämpfen zwei Spieler gegen bis zu vier Computergegner.

MÄCHTIG Nur mit dutzenden von Bogenschützen ist der geflügelte Nazgûl aufzuhalten. Im Bild: Der Nazgûl explodiert endlich!

▶ Mehrspieler-Test

Der Herr der Ringe

Die Schlacht um Mittelerde 2 | Multiplayer-Mittelerde rüstet auf: Sechs Völker, 46 Spielkarten, dutzende Einheitentypen und bis zu 1.000 Truppen!

Träge fließt der silberne Strom Anduin durch Mittelerde, als plötzlich die schwer gepanzerten Männer Gondors die trügerische Stille durchbrechen. Auf der anderen Seite der Furt gehen hässliche Orks unter lautem Gekreisch in Stellung, in ihren Reihen dutzende Bogenschützen. Pfeile zischen bereits durch die Luft und lichten die Reihen, als der Boden erzittert. Der Feldherr Gondors hat weiter südlich Reiterei über den Anduin geführt und greift nun die orkischen Bogenschützer von hinten an. Dies ist das Angriffssignal! Unterstützt von einem mächtigen Zauberer stürmen die Menschen über den Fluss und erschlagen die Diener Mordors. Victory!

Wie im Film

Auch wenn **Die Schlacht um Mittelerde 2** nicht mehr viel mit der Buch- und Filmvorlage zu tun hat, kommt doch sehr schnell **Der Herr der Ringe**-Stimmung auf: Bis zu 1.000 Fantasy-Einheiten darf der Spieler nämlich nun ins Feld führen! Im ersten Teil waren es noch maximal 350 (Menschen und Elfen) beziehungsweise 750 (Mordor und Isengart). Dazu haben die Entwickler Formationen und einen wesentlich freieren Siedlungsbau eingeführt, was Mehrspielerpartien zugute kommt. Es lohnt sich zwar nicht, im großen Stil teure Wälle, Türme und Verteidigungsanlagen zu bauen, da die im Verhältnis zu den Kosten viel zu wenig einstecken. Dafür haben Sie bei der Positionierung von Produktionsanlagen, Minen und Bauernhöfen gänzlich freie Hand. So ist es für den Gegner wesentlich schwerer, Ihre Siedlung zu finden und auszuschalten. Die Formationen sind im Mehrspielermodus ebenfalls eine nützliche Stütze, allerdings sind sie nicht spielentscheidend. Mithilfe der Formationen sortieren Sie Ihre Truppen vor größeren Angriffen. Kommt es dann jedoch zum Feindkontakt, zerfallen die Formationen in ein heilloses Durcheinander.

Völker und Helden

Insgesamt sechs Völker bietet **Die Schlacht um Mittelerde 2** im Mehrspielermodus: Menschen, Elfen und Zwerge auf der guten, Mordor, Isengart und Goblins auf der bösen Seite. Die Balance ist aber noch weit von der Perfektion entfernt. Die Zwerge sind zum Beispiel den anderen Völkern unterlegen, da ihre Kampfwagen im Vergleich zu den Reitern der Gegner zu schwach sind. Außerdem erreichen ihre Lanzenträger (Abwehreinheit gegen Reiterei) nur die Geschwindigkeit von fußkranken Schildkröten. Nicht genug der Nachteile – auch die Spezialkräfte, über die jedes Volk verfügt, sind bei den Zwergen ziemlich erbärmlich. Während die Goblins den mächtigen Balrog und einen Drachen beschwören können, stehen den Winzlingen nur ein mittelstarkes Erdbeben sowie eine weitere Festung zur Verfügung. Die bringt wiederum wenig, da Gebäude eben zu leicht zerstörbar sind. Es gibt noch eine Zahl weiterer Ungereimtheiten, etwa das Kräfteverhältnis zwischen mächtigen Mountain und Attack Trolls zu den behäbigen Belagerungswaffen der Zwerge und Menschen.

Aber nicht nur die klassischen Einheiten weisen enorme Unterschiede auf, auch die Helden bringen das Spielsystem aus der Balance. Magier sind Nahkampfhelden weit überlegen, da sie durch Zaubersprüche ganze Armeen im Alleingang besiegen. Und gegen die geflügelten Nazgûl hat selbst Aragorn keine Chance. Electronic Arts will aus diesen Gründen eine Expertenkommission aus Pro Gamern aller Herren Länder zusammenstellen und das Balancing erneut analysieren – und gegebenenfalls per Patch nachbessern.

Spielweisen

Die Schlacht um Mittelerde 2 birgt einige interessante Spielmodi. So dürfen Sie zu zweit und gegen bis zu vier Computergegner im Ringkriegmodus im Netzwerk und online um Mittelerde kämpfen. Die Komplexität des Strategieteils hält sich jedoch in Grenzen, sodass Sie sich hauptsächlich auf das Ausspielen der Schlachten konzentrieren. Was uns missfällt: Bei Begegnungen mit KI-gesteuerten Armeen entscheidet der Zufall, ob das Gefecht ausgespielt oder der Sieger ausgewürfelt wird.

Einzelne Gefechte im Team oder Deathmatch mit bis zu acht Spielern sind auch möglich. Besonderes Schmankerl: In den insgesamt 46 Karten sind mehrere Festungsszenarien wie Minas Tirith oder Helms Klamm enthalten, auf denen ein Spieler die Verteidigerrolle der vorgefertigten Festung übernimmt. Die anderen Kombattanten sollen die Feste erstürmen. Außerordentlich spannend!

Technik-Check

In unseren Testspielen über das lokale Netzwerk (LAN) traten keinerlei Probleme auf. Auch bei größeren Partien mit acht Spielern gab es keinerlei Verbindungsprobleme oder Verzögerungen (Lags). Im Internet wurde es jedoch problematischer. Mit einigen DSL-Routern, wie dem Microlink ADSL Modem Router von Devolo, konnten wir keinem Spiel beitreten. Über andere vergleichbar konfigurierte Geräte verliefen die Mehrspieler-Matches fehlerfrei.

Das Online-Portal von **Die Schlacht um Mittelerde 2** bietet alle wichtigen Funktionen. Neben normalen Multiplayer-Spielen ist auch eine Turnier-Funktion (Ladder) enthalten. Die Ladder-Ergebnisse rufen Sie über Gamespy ab. Einen Beobachtermodus gibt es auch: durch den können Sie laufende Mehrspielerpartien anschauen. Diese Funktion ist besonders für Internet-Ligen wichtig. (oh)



DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2
CA. € 50,-
2. MÄRZ 2006
USK: AB 12 JAHREN

PC GAMES MEINT:

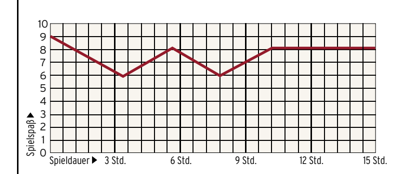
„Die Schlacht um Mittelerde 2 hat das Zeug zum professionellen Online-Game."

Electronic Arts macht quantitativ keine halben Sachen: sechs Völker und 46 Mehrspielerkarten! Einiges hat man aus dem ersten Spiel übernommen und nur einen Teil neu entwickelt – na und? Trotzdem wird das Balancing durch die beiden hinzugekommenen Rassen der Zwerge und Goblins auf eine harte Probe gestellt. Und die besteht **Schlacht um Mittelerde 2** noch nicht. Was nicht ist, kann ja noch werden: Alle von uns kritisierten Punkte lassen sich per Patch schnell aus der Welt schaffen. Und EA scheint mit der geplanten Expertenkommission auf dem richtigen Wege zu sein. Schafft man hier ein ausgewogenes Verhältnis, ist **Schlacht um Mittelerde 2** nicht nur LAN-Party-tauglich, sondern auch ein heißer Kandidat für professionelle Online-Ligen. (oh)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Electronic Arts
Titel vom selben Entwickler:
Schlacht um Mittelerde | C&C Generäle
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 15 Stunden (Mehrspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 46 Karten (Collectors Edition)
Zahl der Spieler: 2 bis 8 Spieler
Fazit: Gute Ansätze, Balancing aber fehlerhaft

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Hoher Detailgrad, viele Shader-Effekte
Sound: EAX-Unterstützung und stimmiger Sound
Steuerung: Unkompliziert und direkt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

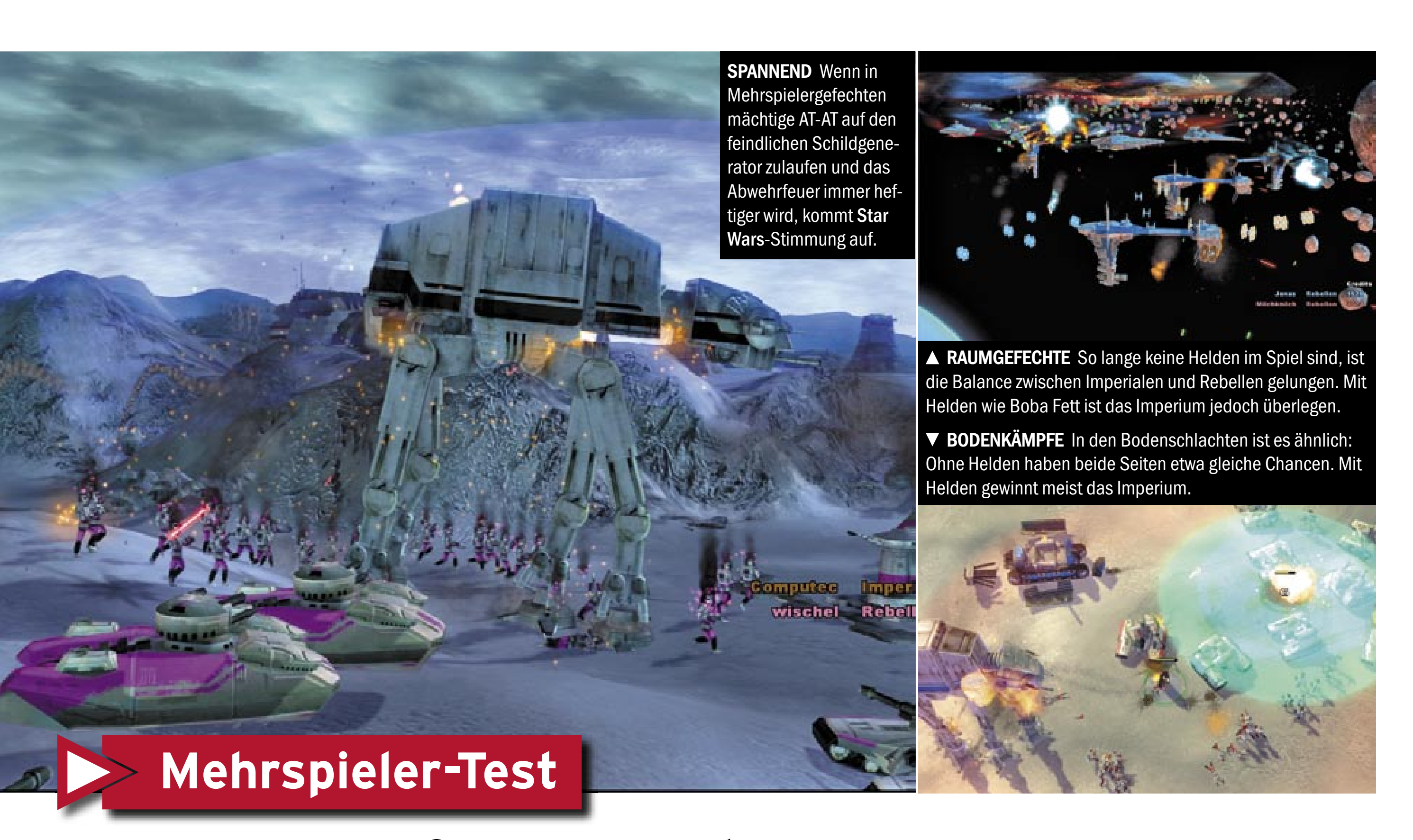
PRO UND CONTRA

+ Viele verschiedene Völker und Helden
+ Große Auswahl an Mehrspielerkarten
+ Ringkriegmodus im LAN und Internet
+ Komfortables Online-Portal
− Extreme Balancing-Probleme

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **75**

ECHTZEIT-STRATEGIE | TEST



SPANNEND Wenn in Mehrspielergefechten mächtige AT-AT auf den feindlichen Schildgenerator zulaufen und das Abwehrfeuer immer heftiger wird, kommt **Star Wars**-Stimmung auf.

▲ RAUMGEFECHTE So lange keine Helden im Spiel sind, ist die Balance zwischen Imperialen und Rebellen gelungen. Mit Helden wie Boba Fett ist das Imperium jedoch überlegen.

▼ BODENKÄMPFE In den Bodenschlachten ist es ähnlich: Ohne Helden haben beide Seiten etwa gleiche Chancen. Mit Helden gewinnt meist das Imperium.

▶ Mehrspieler-Test

Empire at War

Der galaktische Bürgerkrieg zwischen dem Imperium und der Rebellenallianz tobt auch in der Netzwelt. Für welche Seite entscheiden Sie sich?

Gerade sah es noch nach einem Sieg für das Imperium aus. Keilförmige Sternenzerstörer flogen scheinbar unaufhaltsam auf die Raumstation der Rebellion zu. Nur eine Hand voll Fregatten und X-Wings stand noch zwischen ihnen und dem Sieg. Da taucht aus dem Hyperraum plötzlich eine Flotte von Calamari-Kreuzern direkt hinter der imperialen Formation auf. An der Spitze Admiral Ackbars Flaggschiff Home One. Schon brechen beim ersten Sternenzerstörer die Schilde zusammen, der Antrieb flackert, versagt schließlich komplett. Ein Imperiumsschiff nach dem anderen explodiert. Der Feind ist Geschichte!

Spaß am Spiel

Wer glaubt, **Empire at War** sei im Mehrspielermodus eine Schnarchnummer, liegt glücklicherweise daneben. Da langwierige Aufbauphasen entfallen, geht es von der ersten Spielminute an ans Eingemachte. X-Wings rasen mit eingeklappten Flügeln zu den von Gegnern besetzten Minenasteroiden, um dort überfallartig Korvetten und Fregatten aus dem Hyperraum auftauchen zu lassen. Speederbikes düsen durch feindliche Basen und fordern vernichtende Luftangriffe an. Im Spielverlauf kommt es zu spektakulären Schlachten zwischen schwer gepanzerten Bodeneinheiten wie AT-AT und T4-B-Panzern oder Raumkreuzern. Da die einzige Ressource – Credits – erst versiegt, wenn eine Seite alle Minen erobert hat, kommt es auf taktisches Geschick und gutes Mikromanagement an. Für Boden- und Raumgefechte gibt es allerdings nur jeweils elf Spielkarten. Diese bieten jedoch relativ abwechslungsreiches Terrain wie Asteroiden, Nebel, Geschützplattformen oder Söldnerbasen. Also alles paletti im **Star Wars**-Universum?

Balancing-Probleme

Nicht ganz. Problematisch ist es, sobald Helden ins Spiel kommen. Diese müssen nicht erst wie bei **Die Schlacht um Mittelerde 2** oder **Warcraft 3** hochgelevelt werden, sondern besitzen von Beginn an ihr volles Kraftpotenzial. So geraten Spiele mit wenigen Einheiten schnell in eine Schieflage, wenn Imperator Palpatine, Darth Vader oder Boba Fett ihren Auftritt haben. Während die beiden dunklen Jedis besonders in Bodenschlachten nahezu unüberwindbar sind, pulverisiert Kopfgeldjäger Fett im Weltall im Halbminutentakt ganze Rebellengeschwader. Fazit: Bei zwei gleich starken Spielern siegt meist das Imperium.

Stellt man **Empire at War** auf die Gegenprobe und verzichtet gänzlich auf Helden, präsentiert sich ein recht ausgewogenes Spiel. Zwar haben sowohl das Imperium als auch die Rebellen in bestimmten Spielphasen leichte Vorteile, durch etwas taktisches Geschick lässt sich der Spieß jedoch umdrehen. Ein Beispiel: In unseren Tests zeigte sich, dass Rebellen anfangs durch X-Wings und Korvetten überlegen sind, da imperiale TIE-Fighter und Tartan Kreuzer weniger Feuerkraft besitzen. Springt der Imperiumsspieler jedoch schnell zur nächsten Technologiestufe und baut Acclamator Kreuzer, gerät die Rebellenallianz in die Bredouille, da Rebellen-Fregatten etwas schwächer als die imperialen Kreuzer sind. So verhält es sich auch in Bodengefechten. Die schweren AT-AT-Läufer mögen zwar auf den ersten Blick unbezwingbar erscheinen, in Snowspeedern und Raketeninfanteristen finden sie aber würdige Gegenspieler. Diese wiederum müssen sich AT-AAs oder TIE-Maulern geschlagen geben.

Damit das Balancing auch mit Helden klappt, ist bereits für den 20. März ein umfangreicher Patch angekündigt. Der sollte bei Erscheinen dieser Ausgabe also die ärgsten Probleme behoben haben. Lucas Arts will die Entwicklung von **Empire at War** aber nicht allein vorantreiben. Für Ende März ist die Veröffentlichung eines Modding-Tools geplant. Zudem gibt es Anzeichen, dass ein Modding-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit dem Publisher Activision in Planung ist.

Vier Spielmodi

Empire at War bietet im Mehrspielerbereich alle wichtigen Spielmodi, die ein aktuelles Strategiespiel haben sollte. In Boden- und Raumgefechten treten im Team-Deathmatch zwei bis acht Spieler an. Eine reine Deathmatch-Variante, bei der jeder gegen jeden spielt, gibt es allerdings nur für Bodenschlachten. Das Kronjuwel ist der so genannte Galaktische Eroberungsmodus. Hier kämpfen Sie zu zweit um die Galaxis. Mehr Spieler sind nicht möglich und es stehen nicht alle 43 Planeten des Einzelspielermodus zur Verfügung. Aus sechs Szenarien dürfen Sie wählen: Im Angebot sind die Hoth-Kampagne mit neun Planeten oder das Szenario „Von Grund auf“, welches 21 Welten umfasst. Lucas Arts will per Patch noch weitere Szenarien veröffentlichen. Eine Erweiterung auf vier oder mehr Spieler gibt es für den Eroberungsmodus voraussichtlich nicht, da Kämpfe in Echtzeit ablaufen und auf diese Weise die Wartezeiten für die restlichen Spieler zu lang würden.

Thema Technik

Seit dem Patch 1.02 gibt es im lokalen Netzwerk (LAN) keine nennenswerten Leistungs- und Stabilitätsprobleme. Äußerst selten treten Synchronisationsunstimmigkeiten direkt zu Beginn einer Multiplayer-Partie auf – wenn aber doch, erfolgt ein sofortiger Spielabbruch. Beim Spielen über das Internet ergeben sich jedoch Probleme. Mit der Fehlermeldung „Der Host hat die Partie verlassen“ bricht das Spiel oft bereits beim Verbindungsaufbau ab. Oder Synchronisationsfehler funken inmitten eines Spiels dazwischen. Hier besteht also auf jeden Fall Nachbearbeitungsbedarf. Zudem ist das Online-Portal mit einem halben Dutzend Chaträumen und wenigen Einstellungsmöglichkeiten zu Routern und Firewalls nicht eben üppig ausgestattet. Highscore- oder Ladder-Tabellen bietet der externe Dienst **Gamespy**. Einen Beobachtermodus zur Live-Übertragung von Spielen gibt es nicht. (oh)

INTERVIEW MIT MARTIN PITZL

„Wir wollen die Community unterstützen.“

PC Games: Empire at War ist in Sachen Einheiten-Balancing und Kartenmaterial nicht perfekt. Entwickelt Lucas Arts das Spiel noch weiter?

Pitzl: „Bei einem Strategiespiel zeigen sich Balancing-Schwächen oft erst, nachdem das Produkt auf dem Markt ist und hunderttausende von Spielern sich Stunden mit dem Spiel beschäftigt haben. Es ist ein Prozess, der sich auch bei anderen Spielen des Genres beobachten lässt. Lucas Arts und Petroglyph haben jedoch immer ein Ohr für die Anregungen der Community und setzen auch weiterhin alles daran, das Spiel so weit wie möglich zu perfektionieren.“

PC Games: Online kommt es gelegentlich noch zu Verbindungsproblemen zwischen Host und Spielern. Arbeitet man an dem Problem?

Pitzl: „Lucas Arts und Petroglyph sind ständig darum bemüht, das Spielerlebnis so weit wie technisch möglich zu verbessern. Das Internet setzt aber natürlich Grenzen, die man nicht so einfach umgehen kann.“



MARTIN PITZL ist Pressesprecher bei Activision Deutschland.

PC Games: Viele Spieler vermissen Einheiten wie den TIE-Interceptor oder B-Wing. Ist ein Add-on denkbar?

Pitzl: „Da die **Star Wars**-Galaxis viele Möglichkeiten und Einheiten bietet, ist eigentlich so gut wie alles denkbar!“

PC Games: Hat Lucas Arts Pläne in der Schublade, um die Community weiter zu fördern?

Pitzl: „Neben der weiteren Unterstützung mit Spielverbesserungen, Updates und neuen Karten veröffentlicht Lucas Arts einen Editor. Dieser wird auch schon heiß erwartet, da bereits viele Mapping- und Modding-Projekte angekündigt sind. Darüber freuen wir uns sehr! Wir werden unser Augenmerk vor allem auf die Mapping-Community richten und so weit wie möglich besondere Anreize zum Erweitern des Spieles schaffen. Kreativität soll belohnt werden, wenn es nach uns geht. Mehr darf ich noch nicht verraten.“

PC Games: In Fanforen kursiert ein Patch, mit dem die deutschen Synchronstimmen durch die der US-Sprecher ausgetauscht werden. Wie stehen Activision und Lucas Arts zu solchen Initiativen?

Pitzl: „Neben rechtlichen Bedenken, die so eine Modifikation mit sich bringt, kann man das Fan-Engagement nur bewundern.“

◀ DUELL Admiral Ackbars Home One steht durch Captain Pietts Sternenzerstörer kurz vor der Vernichtung.

▶ EFFEKTIV Die Rebellenartillerie ist die beste Waffe gegen imperiale Kampfläufer, vor allem, wenn sie von Schilden geschützt ist.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR
CA. € 45,-
16. FEBRUAR 2006
USK: AB 12 JAHREN

PC GAMES MEINT:

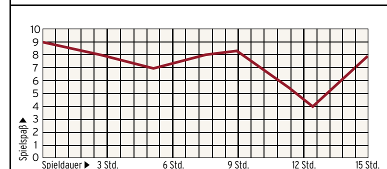
„Mit besserem Balancing und etwas höherer Stabilität ist notenmäßig mehr drin.“

Wir sind hin- und hergerissen. Einerseits ist das Weltraumspektakel um den galaktischen Krieg eine Mordsgaudi. Auf der anderen Seite trüben Balancing- und Stabilitätsprobleme das Bild. Aber wir sind zuversichtlich, dass Petroglyph und Lucas Arts die Probleme in den Griff bekommen. Schließlich handelt es sich um erfahrene Programmierer und anfängliche Balancing-Probleme gab es noch bei allen Strategiespielen. Selbst **Starcraft** und **Warcraft 3** hatten damit zu kämpfen! Wir hoffen daher auf den Patch 1.03. Gelingt mit dem Update der große Wurf, steht einer stattlichen Aufwertung der Mehrspielernote nichts im Weg. Eines ist mir aber jetzt schon klar: Ein ligataugliches Spiel ist **Empire at War** auch dann nicht, da zwei Spielparteien einfach zu wenig sind. Für zünftige LAN-Parties taugt es aber allemal. (oh)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Petroglyph/Lucas Arts
Titel vom selben Entwickler:
Force Commander | Rebellion | Battlefront 2
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 15 Stunden (Mehrspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 4 Spielmodi (u. a. Risiko-Variante)
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Noch ein paar Fehler, sonst gut

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Raumgefechte filmreif, Bodengefechte nett
Sound: Sound/Musik spitze, Synchronisation nicht
Steuerung: Etwas träge, sonst solide

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Schnelles und spannendes Gameplay
- \+ Spannender Kampagnenmodus
- − Über das Internet zeitweise instabil
- − Helden sind nicht ausbalanciert
- − Nur insgesamt 28 Mehrspielerkarten

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER)



79



Auf der Heft-DVD
Demo

HARTER START Bereits beim ersten echten Auftrag kämpfen wir allein gegen eine Übermacht.

GAME OVER Die Flucht ist fast gelungen, da taucht eine Patrouille aus dem Nichts auf und schießt die Ausbrecher nieder.

ABLENKUNG Zwischenmissionen lassen Stimmung aufkommen. Hier sorgt ein T-34-Panzer für Ablenkung.

Hammer & Sichel

1949, die deutsch-deutsche Grenze: Ein amerikanischer Wachposten löst Alarm aus. Jemand hat den Zaun durchgeschnitten. Wer der Eindringling ist? Sie.

Deutschland ist besetzt, die ehemals verbündeten West- und Ostmächte sind zerstritten. Nur die Amerikaner besitzen bislang die Atombombe. Nutzt der Westen die Gunst der Stunde und vernichtet er die ausgezehrte Sowjetunion? Um das herauszufinden, braucht Mütterchen Russland hartgesottene Agenten wie Sie! Nach vier Jahren Kriegsdienst in der Roten Armee haben Sie sich für die Spezialtruppen gemeldet und erhalten sogleich einen Auftrag im Feindesland. Die Situation gerät jedoch außer Kontrolle: Man exekutiert Ihre Kontaktperson samt Gruppe vor Ihren Augen. Jetzt sind Sie komplett auf sich allein gestellt.

Story hui, Gameplay pfui

Russischer Agent sein, Spionageeinsätze ausführen und das noch vor unverbrauchtem sowie spannendem Hintergrund – was kann da schief gehen? Offensichtlich einiges. **Hammer & Sichel** ist der Quasi-Nachfolger des Runden-Taktik-Hits **Silent Storm** aus dem Jahr 2003. Und das sieht man dem Spiel auch an: Optisch hat sich so gut wie nichts verändert, was angesichts des aktuellen Grafikstandards keine Empfehlung ist. Auch spieltechnisch hat sich nur wenig getan. Zwar erzählt **Hammer & Sichel** eine spannende wie fantasievolle Geschichte und überrascht mit dynamischen Wendungen. So muss eine Mission nicht immer gleich verloren sein, wenn beispielsweise eine der Nebenfiguren stirbt. Der Plot setzt sich einfach anders fort. Oder Sie wählen in einem Dialog eine andere Antwort und die Geschichte wendet sich. Doch das war es auch schon an großen Verbesserungen. Die Gegner-KI ist genau so stumpf wie bei **Silent Storm**. Oft stehen neutrale oder verbündete Personen sinnfrei in der Schusslinie, rennen hin und zurück oder stürmen hirnlos auf waffenstarrende Gegner zu. Von einem Plan fehlt häufig jede Spur. Und **Hammer & Sichel** wird durch die unterbelichtete KI auch nicht einfacher. In der Regel kämpfen Sie gegen zahlenmäßig weit überlegene Gegnerscharen. Und bei größeren Einsätzen dauert es eine halbe Ewigkeit, bis die KI die Züge der Gegner und Verbündeten berechnet hat.

Der Spieler hat es unnötig schwer. Während der Kämpfe darf er nicht speichern, was angesichts des extremen Schwierigkeitsgrades – der übrigens deutlich höher als bei **Silent Storm** ausfällt – zu enormen Frusterlebnissen führt. Oft spielen Sie sehr lange und schwierige Missionen, nur um kurz vor Ende Ihren Hauptcharakter zu verlieren und wieder von vorn zu beginnen.

Hakelige Steuerung

Ein weiterer gravierender Nervfaktor ist die umständliche Steuerung. Klicken Sie beispielsweise aus Versehen auf eine neutrale Person außerhalb Ihres Sichtfeldes, greifen Sie diese damit automatisch an und alle bislang Unbeteiligten sind automatisch Ihre Feinde. Auch das Aufheben von Gegenständen wie Granaten oder Waffen ist eine Tortur, weil pixelgenaues Klicken erforderlich ist. (oh)



TAUSCHHANDEL Beutewaffen und -schmuck lassen sich auf dem Schwarzmarkt verhökern. Für das Geld bekommen Sie bessere Ausrüstung und Medikamente.



NICHTS FÜR ZARTBESAITETE Direkt zu Beginn der Kampagne werden Sie Zeuge einer Exekution. Die fiktive Storyline offenbart im weiteren Verlauf noch mehr Szenen wie diese.

Im Vergleich: Hammer & Sichel gegen Silent Storm

Was hat sich in den drei Jahren zwischen dem Urvater Silent Storm und seinem Nachfolger getan?





Silent Storm (Screenshot unten)

In **Silent Storm** dürfen Sie zwar zwischen verschiedenen Aufträgen wählen, die Storyline wird jedoch linear durch Hauptmissionen vorangetrieben. Nebenmissionen füllen nur Ihre Kriegskasse und versorgen Sie mit zusätzlichen Waffen. Zu Spielbeginn treffen Sie die Entscheidung, ob Sie auf deutscher oder alliierter Seite antreten wollen. Diese Wahlmöglichkeit gibt es bei **Hammer & Sichel** nicht.

Hammer & Sichel (Screenshot oben)

Wie beim Vorgänger führen Sie während der Kampagne einige Dialoge. Sie haben nun aber bei einigen Antworten Wahlmöglichkeiten. So dürfen Sie sich zum Beispiel entscheiden, ob Sie einen feindlichen Kommandanten belügen, bestechen oder einfach kaltblütig um die Ecke bringen. Alle Entscheidungen wirken sich auf den Fortlauf der jeweiligen Mission und teilweise sogar auf die gesamte Kampagne aus. Gehen Sie also überlegt vor.



TARNUNG Um einen Genossen aus englischer Gefangenschaft zu befreien, verkleiden Sie sich als US-Soldat.

HAMMER & SICHEL

CA. € 35,-
15. MÄRZ 2006
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:

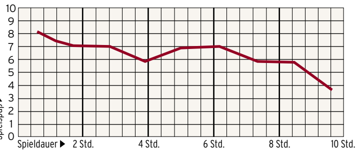
„Hammer & Sichel ist nur für Hardcore-Strategen mit hoher Frusttoleranz geeignet."

Hobby-Taktiker können im Zweifelsfall über vieles hinwegsehen: mäßige Grafik, ungeschliffene Steuerung, merkwürdige Hintergrundmusik (von Heavy Metal bis Paul Kuhn). Aber den Schwierigkeitsgrad durch unfaires Missionsdesign so hoch zu schrauben? So können wir **Hammer & Sichel** nur absoluten Hardcore-Taktikern mit hoher Frustrationstoleranzgrenze empfehlen. Alle anderen sollten die Finger davon lassen. Zumindest bis Nival Interactive einen Patch veröffentlicht, der das Abspeichern während der Kämpfe erlaubt. Allein diese Maßnahme würde den Spielfluss deutlich erhöhen! Dann würde sich der Kauf auch für Einsteiger oder Gelegenheitsspieler lohnen. Denn die spannende und teils skurrile Geschichte um die ersten Monate des Kalten Krieges sowie das teildynamische Kampagnensystem sind eine willkommene Abwechslung im Weltkriegseinerlei. (oh)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Nival Interactive
Titel vom selben Entwickler:
Silent Storm | Blitzkrieg 2 | Etherlords 2
Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Nett, aber heutzutage nur Mittelmaß
Sound: Sound und Sprecher okay, Musik trashig
Steuerung: Etwas zu umständlich

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Dynamisches Kampagnensystem
- + Fantasievolle und spannende Geschichte
- − Extrem hoher Schwierigkeitsgrad
- − Schlechte KI
- − Mäßige Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **60**



SEHENSWÜRDIG Die Freiheitsstatue ist eines von 50 Monumenten, die Sie für Bauerfolge belohnen – der Ausblick bezaubert.

Tycoon City

New York | In New York, wo die Luft nach Geld riecht, macht Tycoon City Sie zum Herrscher über ein Millionen-Dollar-Imperium – Verlieren ausgeschlossen.

Keine Büro- und Wohnhochhäuser, die an den Wolken kratzen, keine luxuriösen Boutiquen und Klubs für vergnügungssüchtige Millionäre – ganz und gar nicht nach Manhattan, dem Herzen der berühmtesten Stadt der Welt, sieht das kaum bebaute Greenwich Village aus, in dem die Karriere von **Tycoon City: New York** beginnt. Bescheidene Klinkerhäuser reihen sich dort nebeneinander und die Straßen sind so leer, dass Kinder darauf gefahrlos Fußball spielen könnten.

500.000 Dollar Startkapital helfen Ihnen, den dörflichen Dornröschenschlaf zu beenden und die unbebauten Wiesen in eine pulsierende Metropole zu verwandeln. Die ideale Wiege für aufstrebende Industriekapitäne: Angefangen mit bescheidenen Gemischtwarenläden, Appartmentblocks und Schuhgeschäften, mausert sich Ihr Allzweckunternehmen zum millionenschweren Konzern.

Persönliche Note

Von Anfang an stellt **Tycoon City** die größte Besonderheit New Yorks in den Mittelpunkt: seine Bewohner. Mit großstädtischer Lockerheit erklärt Künstler Luco Steuerung und Spielprinzip im überzeugenden Tutorial: Je besser Sie die Anliegen der Anwohner erfüllen, desto schneller klimpert Geld in der Kasse. Läden für Bücher, Künstlerbedarf oder Straßenkleidung befriedigen Einkaufslustige; Bars, Supermärkte, Kaffeehäuser bedienen das Verlangen „Essen und Trinken". Was gefragt ist, verrät ein nicht schönes, aber zweckmäßiges Balkendiagramm, das beim Klick auf Wohngebäude erscheint.

Wie in **Rollercoaster Tycoon** und Co. platzieren Sie jede einzelne Filiale von Hand. Kaffeepreise im Restaurant oder wie viel der angestellte Taxifahrer pro Tour kassiert, sind des Magnaten Sache jedoch nicht. Stattdessen werden Läden durch Aufwertungen automatisch profitabel: Parkbänke, Kübelpflanzen, Werbeplakate, Getränkeautomaten und ähnliche Extras locken Kunden an wie das Licht die Motten. Das Zubehör von Hand für jedes einzelne Gebäude zu platzieren, gerät allerdings ziemlich schnell zur Routineaufgabe, die den Spielfluss bremst.

Tycoon City ist nicht darauf ausgelegt, den Spieler verlieren zu lassen. Miese Manager schalten lediglich langsamer neue Quartiere und Bauten frei. Nicht knifflige Herausforderungen reizen zum Weiterspielen, sondern die Vielfalt der Möglichkeiten. Man gerät in den ersten 30 Minuten nach der Einführung geradezu in einen Baurausch, sämtliche der insgesamt 202 Geschäftsgebäude sind überall gefragt.

Man spielt wie ein expansionshungriger Abenteurer, weniger wie ein Manager. Freude bereitet es, der Stadt beim Wachstum zuzusehen, nicht, dass der Konzern Gewinne einfährt. Motivationslöcher folgen unweigerlich: im fünften Abschnitt Chinatown (wo es an attraktiven Bauten und Platz zur Entfaltung fehlt) und in Greenwich Village (sobald das Startkapital verbraucht ist). Etwa eine Viertelstunde starren Sie passiv auf leidlich dichten Verkehr und in Parks herumwuselnde Passanten, bis Zaster für neue Investitionen angespart ist.

Kurzweilige Wegweiser

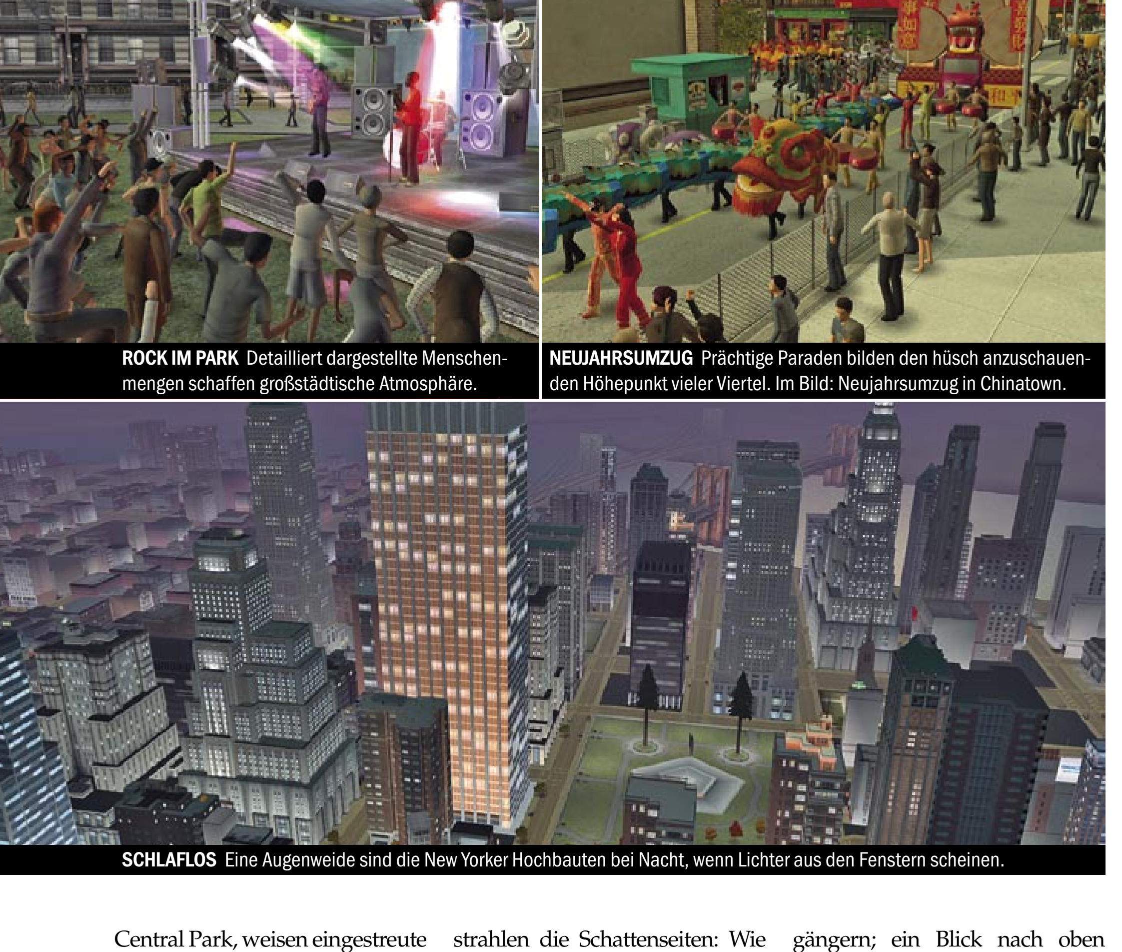
Da dem Spieler die Gefahr droht, in der Fülle der Bauoptionen verloren zu gehen wie ein Spaziergänger im nächtlichen Central Park, weisen eingestreute Aufgaben den Weg. Zwei Hochschüler raten etwa: Mit Pinsel- und Buchhandlungen sollen Sie Künstler und Studenten beglücken; später, in Little Italy, stampfen Sie für einen Koch eine Edelrestaurant-Kette aus dem Boden.

Solche Missionen, „Chancen" genannt, leiten die Höhepunkte von **Tycoon City** ein: Den Vorgaben folgend schießt eine erste Konzernzentrale in die Höhe und Sie errichten Sehenswürdigkeiten wie die Börse, die Freiheitsstatue oder die Stadtverwaltung. „Magische Momente" wie diese überstrahlen die Schattenseiten: Wie ein richtiger Mogul fühlt sich, wer einen ganzen Häuserblock kauft und dem Erdboden gleich macht, nur um Platz für ein neues Hauptquartier zu schaffen. Mit Stolz erfüllt den Bauherrn, wenn eingespielte Sequenzen im Stil einer Nachrichtensendung selbst errichtete Wahrzeichen feiern.

Massiv profitiert **Tycoon City** auch von der detailgespickten Optik, die die Größenverhältnisse fühlbar umsetzt. Nah mit der Kamera an einen Bürgersteig herangefahren, erkennen Sie die Gesichter von tausenden Fußgängern; ein Blick nach oben zeigt majestätische Hochhäuser, die wie Wände eines Canyons senkrecht in den Himmel ragen. Karg und trist sind einzig die unbebauten Gebiete. Vegetation oder Hügel – irgendetwas außer platter, grüner Wiese – hätten das Umland erfreulich belebt.

Ohne Zeitdruck oder tatsächliche Herausforderungen ist **Tycoon City** eine Wonne für Spieler, die das Tempo des Voranschreitens gern selbst bestimmen. Dass Entdeckungslust die einzige Triebfeder ist, minimiert jedoch den Wiederspielspaß. (js)



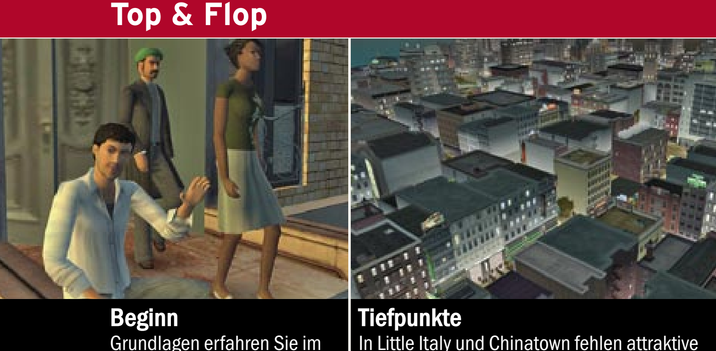


ROCK IM PARK Detailliert dargestellte Menschenmengen schaffen großstädtische Atmosphäre.

NEUJAHRSUMZUG Prächtige Paraden bilden den hüsch anzuschauenden Höhepunkt vieler Viertel. Im Bild: Neujahrsumzug in Chinatown.

SCHLAFLOS Eine Augenweide sind die New Yorker Hochbauten bei Nacht, wenn Lichter aus den Fenstern scheinen.

Top & Flop



Beginn
Grundlagen erfahren Sie im Tutorial, während des Spiels geben Aufgaben Tipps.

Tiefpunkte
In Little Italy und Chinatown fehlen attraktive und vielfältige Gebäude. Ist das Geld weg, sind Sie zur Sparpassivität verdammt.

Höhepunkte
Die schönsten Wolkenkratzer gibt es in Tycoon City. Solche Monumente verleihen der Stadt das Flair einer Metropole.

TYCOON CITY: NEW YORK
CA. € 50,-
24. FEBRUAR 2006
USK: OHNE BESCHRÄNKUNG

PC GAMES MEINT:

„Fesselnde Wolkenkratzerdichte: die Szenerie sieht einfach fantastisch aus."

Ein Spiel wie ein Fast-Food-Menü: Geschmacksverstärkt mit einmaligen Hinschau-Leckerbissen – vom dreieckigen Flatiron Building bis zur Freiheitsstatue –, unterhält **Tycoon City** gut, gleichwohl ohne nahrhafte Spieltiefe. Nicht die Spielmechanik und -idee bezaubern, sondern die Weitläufigkeit und Optik der Szenerie. Die Faszination überwiegt – zumindest in der ersten Karriere: Hoch wie das Empire State Building schießen Spiel- und Bauspaß, wenn die Konzernzentralen wachsen, der Tagesgewinn die Millionenmarke sprengt und Zwischensequenzen in Spielgrafik unsere Errungenschaften preisen. **Tycoon City** erreicht nicht die Spieltiefe eines **Rollercoaster Tycoon** und motiviert nicht kontinuierlich wie **Sim City** – Aufbau-Einsteiger freuen sich trotzdem über besondere Zugänglichkeit, die beachtliche Größe der Spielwelt und das einzigartige New-York-Szenario. (js)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Deep Red
Titel vom selben Entwickler:
Monopoly Tycoon | Heart of Empire: Rome
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

MOTIVATIONSKURVE

Spielspaß ▲ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Spieldauer ▶ 4 Std. 8 Std. 12 Std. 16 Std. 20 Std.

Getestete Spieldauer: 20 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Glaubhafte Größenverhältnisse und Details
Sound: Kaum Musik, unauffällige Effekte
Steuerung: Gewöhnungsbedürftige Menüstruktur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Vielfältige Baumöglichkeiten
- + Detailliert dargestelltes Stadtleben
- + Riesiges Baugebiet
- − Zu wenig Tiefgang
- − Klickintensives Aufwerten der Gebäude

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 79

FARBENFROH Bei der Gestaltung Ihrer Raumschiffe legen Sie sogar die gewünschte Lackierung fest.

SPARTANISCH Bodengefechte bei Planeteninvasionen berechnet das Spiel automatisch. Dazu gibt's ein animiertes Kampfvideo.

Galactic Civilizations 2

Dread Lords | Einmal ein Imperium zur Herrschaft über die Galaxie führen – ein Mammutprojekt für Strategie-Profis.

Der Weltraum – unendliche Weiten. Doch hier lockt kein neues Abenteuer mit dem Raumschiff Enterprise, nein, das All ist Spielplatz für ein überaus komplexes Strategiespiel. In **Galactic Civilizations 2: Dread Lords** übernehmen Sie die Führung einer von zehn voreingestellten Rassen, um die Galaxie ganz im Stile eines **Master of Orion** oder **Ascendancy** zu erobern. Jede Rasse besitzt unterschiedliche Attribute, die sich auf die Wirtschaft, das soziale Gefüge oder das Militär auswirken. Wenn Ihnen das nicht reicht, erstellen Sie sich mit wenigen Mausklicks ein eigenes Volk. Wie in einem Rollenspiel legen Sie dabei die Attribute und Charakteristika für Ihre jeweilige Rasse fest. Schön gemacht: Bevor Sie Ihr galaktisches Imperium gründen, legen Sie Galaxiegröße, Gegnerzahl und Siegbedingungen fest. So schneidern Sie ein ganz persönliches Spieluniversum zusammen.

Grau ist alle Theorie

Bislang klingt alles ganz gut, doch aufgepasst: Wer schon mit dem Planetenmanagement eines **Empire at War** stark gefordert ist, beißt sich an **Galactic Civilizations 2** sicher die Zähne aus. Zwar enthält das Spiel 19 Tutorials, aber die präsentieren sich lediglich in Videoform, die den Charme eines Schulfernsehprogramms besitzen – absolut langweilig. Altgediente **Masters of Orion**-Strategen dürfen anhand unzähliger Schräubchen in Form von unterschiedlichen Menüs jede noch so kleine Weiche in ihrem Reich stellen. Bloß ist das so spannend umgesetzt wie ein Kanten trockenes Brot.

Ein gigantischer, aber völlig undurchsichtiger Technologiebaum ermöglicht mannigfache Spezialisierungen für Ihr Volk. Kriegerisch veranlagte Spieler setzen auf Waffentechnologien, während Händlernaturen Markterweiterungen freischalten. Schön angedacht: Raumschiffe lassen sich komplett designen. Je weiter Ihre Forschung gedeiht, desto bessere Schiffe bauen Sie. Allerdings artet dies zur Fummelarbeit aus, vor allem, wenn Sie die spielerisch wertlosen Verzierungsobjekte anbringen.

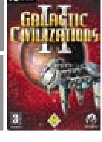
Schade: Kämpfe trägt das Spiel automatisch und völlig unspektakulär aus. (sw)



GERASTERT Besiedelbare Planeten besitzen ein bestimmtes Kontingent an Bauplätzen, ähnlich wie bei **Empire at War**.



DIALOG Interstellare Kontakte pflegen Sie über diesen Bildschirm, in dem Sie Wissen und diplomatische Beziehungen austauschen.



GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DREAD LORDS

CA. € 40,-
24. MÄRZ 2006
USK: AB 6 JAHREN

PC GAMES MEINT:



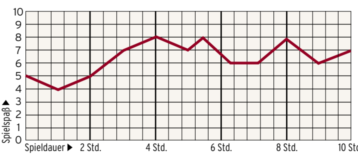
„Wer schnelle Unterhaltung sucht, schaut in die Röhre. Nur Geduldige Spieler jubeln."

„Schnell noch die Fabrik hinstellen und noch ein neues Flaggschiff entwerfen – oh, schon wieder ist die halbe Nacht vorbei ..." Keine Frage, **Galactic Civilizations 2: Dread Lords** ist harte Vollwertkost mit wochenlangem Suchtpotenzial für Strategieprofis – wenn Sie das nötige Sitzfleisch besitzen. Für Normalspieler völlig abschreckend ist aus unserer Sicht der absolut zähe Spieleinstieg – es vergehen Stunden, bis Ihr Imperium so richtig ins Rollen kommt. Im Zeitalter eines **Empire at War** verblasst zudem die optische Präsentation von **Galactic Civilizations 2**. Dafür dürfen Sie nach Herzenslust in Ihrem Reich schalten und walten, Diplomatie und Handel treiben, Bündnisse eingehen und Kriege vom Zaun brechen. Vor allem der Schiffsbau hätte wesentlich komfortabler ausfallen müssen. Was nützen die vielen Bauteile, wenn ich diese völlig fummelig anbauen muss. (sw)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Paradox Interactive
Titel vom selben Entwickler:
Diplomacy | Europa Universalis
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Sehr detailliert gestaltete Raumschiffe
Sound: Atmosphärisch gut, aber monoton
Steuerung: Viele Menüs sorgen für Verwirrung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Individuell einstellbare Spielgalaxie
- + Riesiger Technologiebaum
- − Zäher Spieleinstieg
- − Unspektakuläre, automatische Kämpfe
- − Selbst auf Stufe „Leicht" schwer zu meistern

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 64



HILFE FÜR DIE USA Europa unterstützt in diesem Szenario Amerika im Nahen Osten. Im Hintergrund sehen Sie den neuen Challenger-2-Panzer.



EINE STARKE TRUPPE Mit dem Eurofighter und Leopard-2-Panzer sind auch Vehikel der Bundeswehr vertreten.



BEÄNGSTIGENDER KONFLIKT Auf der Karte „The Great Wall" tragen Europa und China einen erbitterten Krieg aus.

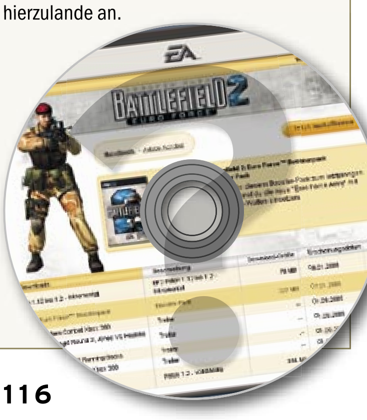
Battlefield 2

Euro Force | Wenig Neues für wenig Geld: Dank Mini-Add-on mischt jetzt die EU auf den Online-Schlachtfeldern mit.

Wo ist die CD?

Am 350 Megabyte großen Download führt kein Weg vorbei.

Das Wichtigste zuerst: **Battlefield 2: Euro Force** ist ausschließlich per Download und nicht auf CD erhältlich. Selbst wenn Sie **Euro Force** im Laden oder Versandhandel kaufen, erhalten Sie lediglich eine leere DVD-Box mit einem Registrierungs-Code. Diesen benötigen Sie, um die Erweiterung über den EA Downloader (http://downloader.ea.com) herunterzuladen. Schikane? Ganz im Gegenteil. Da in Deutschland Kreditkarten nicht so stark verbreitet sind wie etwa in Amerika, bietet Electronic Arts dieses Verfahren als speziellen Service nur hierzulande an.



Wie sich die Zeiten doch ändern: Lagen den Patches von **Battlefield 1942** und **Vietnam** noch oftmals kostenlose Karten und Fahrzeuge bei, lassen sich DICE und EA derartiges Bonusmaterial für **Battlefield 2** ab sofort teuer bezahlen. Den Anfang macht diesen Monat **Euro Force**, das Erste der so genannten Booster Packs, also eine Art Mini-Add-on. Für 10 Euro erwerben Sie einen Downloadcode, der die Europäische Union als neue Kriegspartei an drei frischen Schauplätzen einführt. Somit halten endlich auch deutsche Vehikel in **Battlefield 2** Einzug. Allen voran der mächtige Leopard-2-Panzer, auf dessen Turm das Bundeswehrkreuz prangt. Außerdem heben Sie als Europäer mit dem wendigen Eurofighter Typhoon und dem Kampfhubschrauber Tiger in Richtung Front ab. Den Fuhrpark rundet der britische Challenger-2-Panzer ab. Schwach: Was Luftabwehrpanzer, Infanterietransporter oder Jeeps anbelangt, setzt die EU auf die altbekannten Kisten der Amerikaner. Wenigstens erhalten alle Charakterklassen neue Primärwaffen, etwa das französische FAMAS (Sanitäter) oder das L96A1 Scharfschützengewehr. Am restlichen Equipment hat DICE nichts geändert. Mit drei Karten ist **Battlefield 2: Euro Force** zwar nicht gerade fürstlich bestückt, dafür stimmt das Leveldesign. Besonders gut gefällt „The Great Wall". Hier streiten Europäer und Chinesen sowohl entlang als auch auf der Chinesischen Mauer. Auf den beiden anderen Schauplätzen treten Sie abermals im Nahen Osten gegen die MEC an: Brennende Ölfelder bestimmen das Bild von „Operation Smoke Screen". Bei „Taraba Quarry" trennt ein Fluss die beiden Basen voneinander. Ein heftiger Kampf um die einzige Brücke entbrennt. Wermutstropfen: Es gibt keine speziellen Kartengrößen für 64 Teilnehmer. (bb)



BATTLEFIELD 2: EURO FORCE
CA. € 10,-
15. MÄRZ 2006
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:



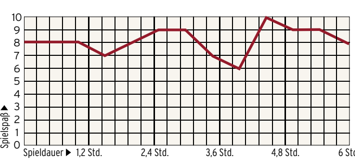
„Nicht perfekt, aber für Battlefield-2-Veteranen dennoch empfehlenswert."

Über die Preispolitik lässt sich freilich streiten. Aber bedenkt man, dass für **Battlefield 2** (noch) keine monatlichen Spielgebühren anfallen, gehen die 10 Euro für das solide Mini-Add-on schon in Ordnung. Zumal die drei Karten richtig gut geworden sind. Insbesondere „The Great Wall" baut ein ganz besonderes Flair auf. Panzerschlachten am Fuße der Chinesischen Mauer erlebt man nicht in jedem Spiel. Aber warum bietet DICE die Maps nur in zwei Konfigurationen – also für 16 und 32 Spieler – an? Insbesondere Jet-Piloten hätten sich über etwas größere Schlachtfelder gefreut. Ferner ist es ein bisschen unfair, dass die gegnerische Partei keinerlei neue Ausrüstung erhält. Wo bleibt da der Anreiz, gegen die EU zu kämpfen? Besser wäre es gewesen, beiden Teams frisches Equipment zu spendieren. (bb)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Digital Illusions CE
Titel vom selben Entwickler: Battlefield 1942 | Battlefield Vietnam
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 6 Stunden (Mehrspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 3 Karten, 7 Waffen, 4 Vehikel
Zahl der Spieler: 16/32/64
Fazit: Solides Mini-Add-on

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detailreiche Szenarien
Sound: Knackige Waffen-Sounds, Dolby 5.1
Steuerung: Fliegerei ist gewöhnungsbedürftig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.700 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 2.000 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Stimmungsvolle Szenarien
+ Interessante Fahr- und Flugzeuge
− Nur eine neue Partei
− Keine spezielle Kartengröße für 64 Spieler
− Keine besonderen Ausrüstungsgegenstände

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (MEHRSPIELER) **82**



LOCH IM KOPF Sie sehen aus wie handelsübliche Zombies, doch es sind Fischmenschen, die Lovecrafts seltsamer Fantasie entsprungen sind.



VON A NACH B Gelegentlich sind Sie als Mitfahrer mit dem Wagen unterwegs. Derlei Sequenzen sind geskriptet.

PENG! Nach etwa drei Stunden folgt ein Spielspaßschub, denn die ersten Schusswaffen sind zugänglich.

Call of Cthulhu

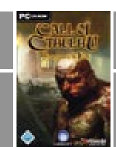
Autor Lovecraft bliebe still im Grabe liegen, wüsste er von diesem Horrorspiel: Es wird seinem Werk gerecht.

Schon die erste Viertelstunde wird jeden, der die Schauergeschichten Lovecrafts schätzt, eine Beruhigung verschaffen. Denn **Call of Cthulhu** ist atmosphärisch nah dran an den schwarzmalerischen Vorstellungen des zu Lebzeiten verkannten Literaten.

Als Epoche wurden die Zwanzigerjahre gewählt, der Spieler verfolgt die Geschehnisse aus den Augen des Inspektors Walters. Was er in der Einleitungssequenz an Grausamkeiten erlebt, lässt ihn zuerst ins Irrenhaus kommen. Später, das Schlimmste scheint überstanden, nur eine Erinnerungslücke bleibt zurück, führt es Walters nach Innsmouth, wo er eine vermisste Person aufspüren soll. Hier ist **Call of Cthulhu** Adventure: Aus der Ego-Perspektive lenken Sie den psychisch Angeschlagenen durch die heruntergekommenen Gassen des Dorfes und suchen das Gespräch mit Einwohnern, die glasige Blicke werfen und Wörter wie Gift ausspucken. Bald haben Sie Entdeckungen gemacht, die Ihnen den Status eines Vogelfreien einbringen. Jetzt ist **Call of Cthulhu** Schleichspiel: Im Schatten bleiben, sich die Wege der Wachen einprägen, im richtigen Moment von Deckung zu Deckung rennen. Das ist trotz verstaubter Grafik mitreißend, da kein Symbol den Bildausschnitt versperrt. Wird Walters getroffen, signalisieren seine Atmung und sein Gang, ob der Zusammenbruch droht; Erste-Hilfe-Kästen bringen Erleichterung.

Nach etwa drei der zehn Spielstunden finden Sie eine abgesägte Schrotflinte, die auch das Action-Genre beimengt. Die Schießereien fallen gegenüber reinen Ego-Shootern ab, weil sich die Gegner wie Idioten verhalten, die zurückhaltende und technisch ausbaufähige Grafik nicht zu hektischen Schusswechseln passt. **Call of Cthulhu** spielt seine Stärken aus, wenn es den Spieler in seinen ruhigen, unheimlichen Momenten den Axtmörder hinter sich fürchten lässt. Die Angst vor dem Unbekannten ist häufig stärker als vor dem, was man sieht.

Die Entwickler bedienen sich subtiler Mittel statt Bächen von Blut. Sounds und Grafikspielereien treiben das Vorstellungsvermögen an, in Augenblicken großer Anspannung greift der „Sanity"-Effekt: Walters führt Selbstgespräche, Umgebungsgeräusche versumpfen, der Herzschlag trommelt, das Bild zieht Schlieren. Diesen Zustand gilt es aufzuheben, indem man die Situation meistert und eines der Symbole sucht, die an Wänden aufzufinden sind. Dort lässt sich das Spiel abspeichern, die Aufregung verblasst. Wer zu lange wartet, wird Zeuge einer verstörenden Sequenz: Walters setzt sich den Lauf seiner Waffe an den Kopf und drückt ab. Happy Ends haben hier keinen Platz. (tw)



CALL OF CTHULHU

CA. € 30,-
31. MÄRZ 2006
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:



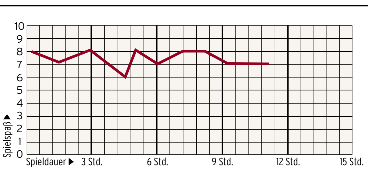
„Zwei Sachen lassen einen bibbern vor Angst: Atmosphäre und Schwierigkeitsgrad."

Howard Phillips Lovecrafts umständlich elegante Prosa ist keine der Pauken und Trompeten. Auch das Spiel zu Cthulhus Rufs erschreckt auf eine Art, die mehr mit Ahnung als mit Holzhammer zu tun hat. Ungewöhnlich viel Zeit verstreicht, bis Großes passiert. Stundenlang wird sorgfältig eine Atmosphäre aufgebaut, erst dann verstrickt sich Hauptfigur Walters in pulstreibende Konfrontationen. Ist die Schwelle zur Action überschritten, übertreibt es das Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad gern: Einige Szenen sind so intensiv wie schwer. Auf Profis hat die eingeschränkte Speicherfunktion vielleicht eine spannungserhöhende Wirkung, doch Einsteiger strecken seufzend die Waffen. Die Empfehlung bleibt: Wer **Silent Hill 4** und **F.E.A.R.** mochte, ist auch kompatibel zum Grusel, wie ihn **Call of Cthulhu** praktiziert. Hinweis: Ubisoft liefert zwar deutsche, teils schludrig übersetzte Texte, doch die Sprachausgabe ist English only. (tw)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Headfirst Productions
Titel vom selben Entwickler: Nicht vorhanden
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 11Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Technisch veraltet, künstlerisch wertvoll
Sound: Meist gute, englische Sprachausgabe
Steuerung: Unausgereift bei Schießereien

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Hintergründig gruselige Atmosphäre
- + Mix aus Abenteuer, Stealth und Action
- + Hält sich eng an die Pen&Paper-Vorlage
- − Unmenschlich hoher Schwierigkeitsgrad
- − Technisch auf dem Stand von 2002

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **73**

METZELEI Samanosuke benutzt am liebsten Schwerter und Äxte. Das dabei fließende Pixelblut darf man auch umfärben oder ausschalten.



DUELL Regelmäßig bekommt man es mit kurzen Bosskämpfen zu tun. Die meisten davon sind aber leicht zu schaffen.



STARPOWER Jean Reno spielt den Soldaten Jaques. Mit seiner Peitsche schleudert er Feinde durch die Gegend.

Onimusha 3

Auf Playstation 2 ist das Action-Adventure echt eine Wucht. Doch die PC-Umsetzung gehört zur schlechtesten ihrer Art.

Wir haben uns nicht verguckt: Es ist tatsächlich Jean Reno! Der französische Filmstar wurde für das Action-Adventure digitalisiert und mäht sich im Japan des 16. Jahrhunderts durch Horden von Samurai-Monstern. Warum er das tut, liegt an der hanebüchenen Story: Anno 2004 wird Paris von blutrünstigen Heerscharen überfallen, die Bevölkerung dahingemetzelt. Reno verkörpert den Soldaten Jaques Blanc, der während dieser Invasion durch ein Zeitportal gesaugt wird – und im alten Japan landet. Gleichzeitig katapultiert es den Samurai Samanosuke aus seiner Epoche ins Paris der Neuzeit. Das Ziel der beiden Helden: Menschheit retten, nach Hause zurückkehren. Wie gesagt, hanebüchen! Doch das Thema Zeitreisen nutzen die Entwickler geschickt: Die Handlung entfaltet sich über zahlreiche Zwischensequenzen in beiden Epochen, später gibt es kleinere Rätsel, bei denen Jaques und Samanosuke untereinander Gegenstände tauschen müssen, um in jeweils ihrer Zeit voranzukommen. Doch trotz Rätseleinlagen bietet **Onimusha 3** in erster Linie Nonstop-Action, wenn Sie mit Schwertern, Peitschen und Magie ganze Monsterarmeen im Alleingang ausschalten. Die Kämpfe sind akrobatisch, stilvoll und übertrieben japanisch – sicher nicht jedermanns Sache. Für Abwechslung sorgen die Levels in Frankreich, wenn Sie sich durch Paris und Mont Saint Michel prügeln – sie wirken wie eine Erholungsphase vom fernöstlichen Frontalangriff. Der dritte spielbare Charakter ist Michelle, eine französische Soldatin mit einer Vorliebe für dicke Knarren. Sie kommt zum Einsatz, wenn die beiden Helden in der Klemme stecken. Warum **Onimusha 3** auf dem PC trotz cooler Kämpfe und motivierender Handlung kein Überflieger ist, erfahren Sie im Extrakasten „Vorsicht! Konsole!“ (fs)

Vorsicht! Konsole!

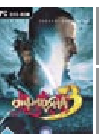
Die PC-Version ist so mies umgesetzt, dass der Spielspaß darunter leidet.

Technische Mängel

Besitzer der Playstation-2-Version dürfte es vor Entsetzen das Gamepad aus der Hand hauen, wenn sie die PC-Fassung von **Onimusha 3** sehen: Die Grafik ist kaum besser als auf der Konsole, ruckelt aber ungemein. Während keines unserer modernen Testsysteme ein vernünftig spielbares Ergebnis erzielte, kamen auf einigen Rechnern extreme Grafik-Bugs hinzu. Außerdem startet das Spiel oft im Fenstermodus, der nur mit der Tastenkombination „Alt+Enter“ auf Vollbild umzuschalten ist.

Frustrierende Steuerung

Schon die erste Aufforderung „Drücken Sie die Start-Taste“ stimmt misstrauisch: Was genau ist denn die Start-Taste? Und die X-Taste? So geht es immer weiter, denn alle Angaben im Spiel beziehen sich tatsächlich auf Playstation-2-Controller! Wer die Tastenbelegung umstellen will, muss tapfer sein: Das Steuerungsmenü stammt aus der Hölle. Unser Tipp: Ein analoges Gamepad mit Standard-Einstellungen verwenden.



ONIMUSHA 3
CA. € 27,-
23. FEBRUAR 2006
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:



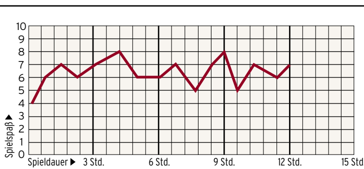
„Onimusha macht unheimlich Laune – doch die Umsetzung verdirbt sie wieder.“

Kein Konsolenspiel hat so etwas verdient: Ruckelgrafik und Steuerungsdesaster sind unentschuldbar für einen Titel, der schon im Juli 2004 auf der Playstation 2 angesagt war! Besonders schade: **Onimusha 3** ist eines dieser Spiele, von denen es viel zu wenige auf dem PC gibt. Denn lässt man die programmiertechnische Kampfansage der PC-Entwickler mal außer Acht, bekommen Sie eine Menge geboten: Die Story ist angenehm kitschig und überdreht, die Metzeleien sind motivierend und zugänglich. Außerdem gibt's abseits vom Monster-Kloppen auch ein sensationelles Intro, abwechslungsreiche Levels und faire Rätseleinlagen – das alles wäre uns mindestens eine Note im hohen 70er-Bereich wert gewesen! Wir hoffen daher inständig auf einen Patch, durch den man die Steuerung vernünftig konfigurieren und die Grafikprobleme lösen kann. Dann hätte **Onimusha 3** unsere Kaufempfehlung. (fs)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Capcom
Titel vom selben Entwickler: Resident Evil 4 (angekündigt)
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Zwar ganz schön, aber sehr ruckelig
Sound: Deutsche Untertitel, sehr gute Musik
Steuerung: Eine Katastrophe mit Patch-Bedarf

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

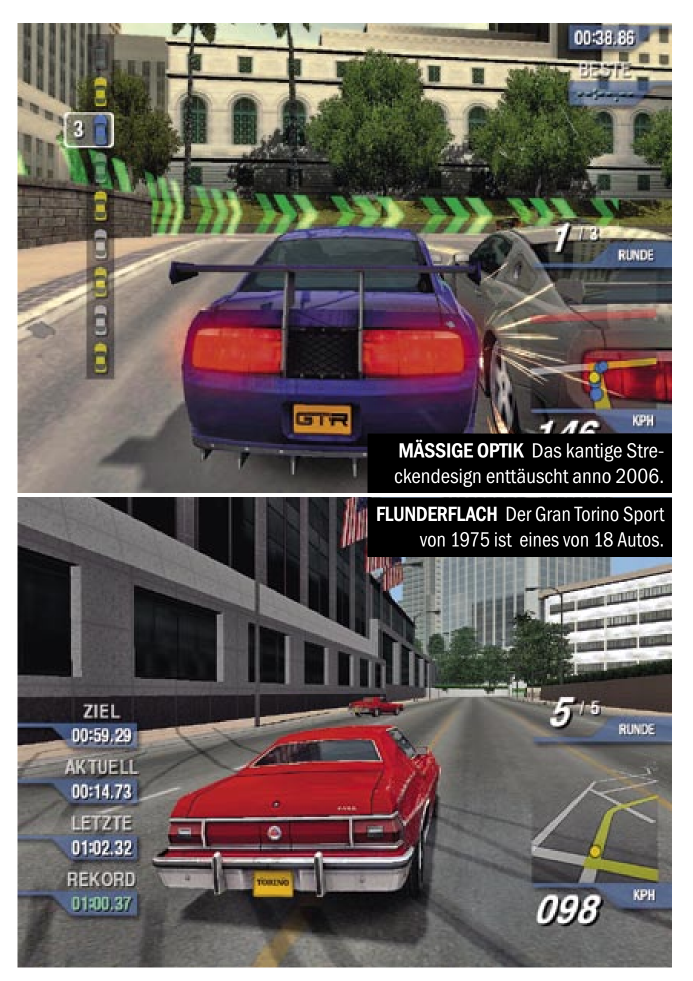
Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- ＋ Motivierender Mix aus Action und Adventure
- ＋ Drei spielbare, coole Charaktere
- ＋ Stilvolle Kämpfe und gute Inszenierung
- − Starke Ruckler und miese Steuerung
- − Die Grafik ist auf dem PC veraltet

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **65**



MÄSSIGE OPTIK Das kantige Streckendesign enttäuscht anno 2006.

FLUNDERFLACH Der Gran Torino Sport von 1975 ist eines von 18 Autos.

Ford Street Racing



Beim neuesten Teil der **Ford Racing**-Serie geben Sie mit 18 lizenzierten Modellen des amerikanischen Autobauers Gas. Neben aktuellen „Straßenkreuzern" à la Focus und Fiesta stehen auch ältere Fabrikate wie der Ford Mustang von 1968 oder der legendäre Capri von 1970 zur Wahl. Als absolutes Schmankerl für Autofreunde ist bereits jetzt der neue Shelby GT 500 mit von der Partie, der erst 2007 in den Verkauf geht. Anfangs dürfen Sie allerdings nur das Gaspedal kleinerer und merklich schwächer motorisierter Fahrzeuge durchtreten. Bessere Vehikel schalten Sie sich im Spielverlauf frei. Dort treten Sie nicht etwa allein gegen bis zu zehn Computergegner an, sondern fahren meist gemeinsam mit zwei oder drei KI-Kollegen gegen andere Teams um die Wette. Gewonnen hat hierbei nicht zwangsläufig, wer als Erster über die Ziellinie rollt, sondern welches Team entsprechend den Platzierungen analog zur Formel 1 am meisten Punkte gesammelt hat. Der Clou: Auf Tastendruck wechseln Sie zwischen den einzelnen Team-Wagen hin und her und können Ihre Truppe somit bis an die Spitze des Feldes fahren oder konkurrierende KI-Gegner mit Ihrem schlecht platziertesten Fahrzeug auf Distanz halten – witzig! Wer lieber solo Gas gibt, kann sich an ganz schön kniffligen Zeitrennen versuchen. Das Fahrgefühl des Arcade-Renners ist gewöhnungsbedürftig – häufig kommt es einem vor, als gleiten die Autos über den Asphalt. Da die Steuerung zudem wenig präzise ist, sind Karambolagen mit der öden Streckenrandbegrenzung keine Seltenheit. Grafisch zeigt sich **Ford Street Racing** von zwei Seiten: Während die Wagen angenehm detailreich sind, enttäuscht die Schadensmodelle ebenso wie die kantige und erschreckend sterile Umgebungsgrafik. (cs)

RAZORWORKS | 24.02.2006 | USK OHNE | CA. € 20,- **62**



HANDFEST Begegnungen mit anderen Crews enden meist in Schlägereien.

KLETTERMAXE Einlagen à la **Tomb Raider** gehören zum Sprayer-Alltag.

Marc Ecko's Getting Up

Wer zum Teufel ist Marc Ecko? Der Modepapst der Graffiti- und Hip-Hop-Szene! Der gute Mann hat mit **Getting Up: Contents Under Pressure** nun ein eigenes Spiel. Allerdings kommt Ecko darin nicht vor, aber sein Style: Schlabberpullis, T-Shirts, Baggy-Pants. Die Hauptperson ist Sprayer Trane, der es vom Toy (Graffiti-Anfänger) zum Meistersprüher schaffen will. In New Radius, Tranes Heimatstadt, die wie ein Mix aus New York und Hongkong aussieht, sind jedoch feindlich gesinnte Graffiti-Crews und eine spezielle Ordnungspolizei namens CCK unterwegs, die es auf ihn abgesehen haben. So kommt es auch zwischen der Polizei und den Gang-Mitgliedern immer wieder zu Kämpfen – nicht mit der Sprühdose, sondern mit Fäusten und Baseball-Schlägern ausgefochten. Gewinnt Trane einen Kampf, hat er Gelegenheit, Graffiti von gegnerischen Crews mit einem eigenen Piece zu übersprühen und so seine Reputation zu erhöhen. Und Respekt ist das Einzige, was zählt auf der Straße: Je fehlerfreier und schneller ein Graffito an die Wand kommt, desto anerkannter der Spieler. Die Spraydose steuern Sie am PC entweder per Tastatur und Maus oder Gamepad. Das Gamepad ist nur theoretisch die bessere Wahl: Die Tasten lassen sich nicht frei konfigurieren, was, je nach Pad, bei vielen Tastenkombinationen zu extremen Fingerverrenkungen führt. Die maximale Bildauflösung ist auf lediglich 1.024x768 Punkte begrenzt und die Levellandschaft wirkt eckig. Soundtechnisch ist das Spiel top: Die Musik stammt von Größen wie Isaac Hayes oder Jane's Addiction, Deutsch-Rapper Afrob spricht Hauptperson Trane. Die Originalsprecher P. Diddy und Co. lassen sich zudem über das Menü einschalten. (oh)

ATARI | 14.02.2006 | USK 16 | CA. € 50,- **70**

Virtual Skipper 4



UNSCHARF Die Küstenlinien sind nach wie vor unschön kantig.

PARADIESISCH Die Wasseranimationen wirken überaus realistisch.

Wer weiß, dass Genua nicht nur in Italien, sondern als gleichnamiges Vorwindsegel auf zahllosen Schiffen der sieben Weltmeere zu Hause ist, darf sich über den vierten Teil der vor wenigen Tagen in See gestochenen Segel-Simulation **Virtual Skipper** freuen. Wenn Sie bei Begriffen wie eben Genua, Code 0, Spinnaker, luv- oder leewärts nur Bahnhof verstehen, müssen Sie aber nicht gleich zwangsläufig den Rettungsanker werfen: Das mitgelieferte Tutorial bemüht sich, selbst absoluten Laien mit dem realistischen Spielablauf vertraut zu machen. Was trotz dreier Schwierigkeitsgrade aufgrund des hohen Anspruchs jedoch nur bedingt gelingt. Profis hingegen freuen sich über eine gewohnt erstklassige Segel-Simulation mit Sahne-Grafik und einer Vielzahl sinnvoller Verbesserungen. In Booten der Typen „ACC“, „Melges 24“, „Open 60“ und „Offshore-Racers“ navigieren Sie wirklichkeitsnah durch zwölf detail- und effektreiche Meereslandschaften mit sechs neuen Umgebungen. Darunter authentische Küstennachbildungen von Tsingtao (China) oder Rio (Brasilien). Dort kämpfen Sie nicht nur gegen die Zeit oder teils dämliche PC-Gegner, sondern auch mit wechselnden Witterungsbedingungen, Winden, Strömungen oder Brandungen. Die Steuerung erfolgt per Maus oder Tastatur und bereitet wie bei den Vorgängern keine Probleme. Wer die komplette Kampagne absolviert hat, segelt im Mehrspielermodus online gegen beliebig viele Gegner oder erstellt mithilfe des kinderleicht zu bedienenden Editors eigene Strecken. (cs)

NADEO | 23.02.2006 | USK OHNE | CA. € 50,- **77**

Gettysburg



HEXEREI In aller Ruhe legen Sie Ihre Aktionen auf dem Hexfeld fest.



RAUCHMELDER Die Grafikeffekte reißen nicht gerade vom Hocker.

Erinnern Sie sich noch an den Klassiker **Battle Isle**, in dem Sie rundenweise Armeen über ein Hexagonfeld zogen, Befehle festlegten und danach in einer Filmvorführung die spielerische Umsetzung zu sehen bekamen? Genau nach diesem Muster verfahren Sie auch in **Gettysburg**. Auf 16 recht übersichtlichen Schlachtfeldern steuern Sie maximal acht Bataillone, die sich aus Infanterie, Kavallerie und Artillerie zusammensetzen. In der Regel gibt Ihnen das Spiel vor, in einer fest definierten Rundenzahl das gesteckte Ziel zu erreichen. Taktische Manöver wie etwa Flankieren, Nahkampfattacken oder das Eingraben der Einheiten bringen etwas strategischen Tiefgang in die ansonsten eher simpel verlaufenden Gefechte. Geländefelder wie Waldstücke geben zusätzliche Deckung und erhöhte Positionen sorgen für mehr Schussweite. Sobald die Planungsphase abgeschlossen ist, führen die Einheiten Ihre Befehle durch. Dabei können Sie stufenlos sehr nah an die Figuren heranzoomen und die Kamera flach einstellen. Schwachpunkt: Die Figuren sind nicht eben polygonreich dargestellt und nur mit spärlichen Animationen versehen. Grafikeffekte wie etwa Explosionen sind rar gesät und absolut unspektakulär. Ansonsten ist die „Filmansicht“ gar nicht mal so schlecht. **Gettysburg** fährt allerdings in puncto Kamerasteuerung auch keine guten Noten ein. Die „Glory, glory, hallelujah“-Musik passt zwar recht gut, nervt aber schnell aufgrund mangelnder Abwechslung. Der faire Preis macht jedoch einiges wett. (sw)

TAKE 2 | 28.02.2006 | USK 12 | CA. € 20,- **58**

Jacked

KEIN PARDON In Jacked kämpfen Sie mit allen Mitteln um den Sieg.

Auf dem Highway ist die Hölle los: Im Motorrad-Rennspiel **Jacked** befördern Sie ähnlich wie beim Klassiker **Road Rash** die Kassen mit Nagelkeulen, Handgranaten und Schrotflinten vom Feuerstuhl. Sieben Missionstypen sorgen dabei für Abwechslung: Mal jagen Sie einem Platz auf dem Siegertreppchen hinterher, dann klauen Sie ein gegnerisches Bike mit einem halsbrecherischen Stunt und wieder ein anderes Mal versuchen Sie einfach nur mehrere Runden lang zu überleben, ohne vom Zweirad gekloppt zu werden. Trotz solider KI verliert **Jacked** nach ein paar Rennen merklich an Fahrt – was in erster Linie an den unspektakulären Rundkursen und dem öden Karrieremodus liegt. (bb)

DTP | 16.02.2006 | USK 16 | CA. € 20,- **57**

Mall Tycoon 3

KAUFRAUSCH Die frei dreh- und zoombare Optik wirkt detaillierter als zuvor.

Mit einem überarbeiteten und übersichtlicheren Interface sowie einer weniger krümeligen 3D-Optik klingeln die Kassen bei **Mall Tycoon 3**. Spielziel ist noch immer, mit über 40 Läden und mehr als 100 Einrichtungsgegenständen ein riesiges Einkaufszentrum aus dem Boden zu stampfen. Ein Tutorial hilft Neulingen beim Geldverdienen, Profis starten hingegen gleich im höchsten Schwierigkeitsgrad – und scheffeln viel zu schnell viel zu viel Kohle. Das Problem: Stehen die ersten Läden, halten selbst horrende Mieten und Provisionen die Besitzer nicht vom Rückzug ab. Da ist es nur ein schwacher Trost, das Personalmanagement, Forschung oder Werbung viel besser als zuvor funktionieren. (cs)

TAKE 2 | 15.02.2006 | USK OHNE | CA. € 25,- **58**

American Conquest: Divided Nation

SEHNOT Wer hier den Überblick behalten will, braucht gute Augen.

Der neueste Teil aus der **American Conquest**-Reihe garantiert riesige, aber unübersichtliche Massenschlachten. In neun mehrteiligen Szenarien bestreiten Sie die Kampagne, in der Sie historisch wichtige Schlachten der amerikanischen Geschichte nachspielen. Zeitlich umfasst das Spiel Kriegsereignisse zwischen 1815 und 1865. Es gibt massig Einheiten, Formations- und Kampfbefehle, die allerdings umständlich zu handhaben sind. Leichte Kost ist **Divided Nation** auf keinen Fall. Ein Tutorial fehlt ebenso wie eine frische Grafik – die 2D-Engine ist allenfalls zweckdienlich, aber hässlich. Nur beinharte Fans historischer Schlachten finden eventuell Gefallen an diesem Einheitengewusel. (sw)

CDV | 08.02.2006 | USK 12 | CA. € 30,- **46**



Budget

ECHTZEIT-STRATEGIE

Armies of Exigo

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/05

Kreaturen wie Elfen und Ritter wollen die Welt Exigo unterjochen. Der Durchschnittsstory stehen die gut inszenierten Massenschlachten sowohl im Spiel als auch in Filmsequenzen gegenüber. Der Titel punktet mit spannenden über- und unterirdischen Kämpfen sowie einer ausgeklügelten KI. Trotz der starken Konkurrenz nach wie vor Klasse. (as)

EA | 30.03.2006 | USK AB 12 JAHREN **80**

ECHTZEIT-STRATEGIE



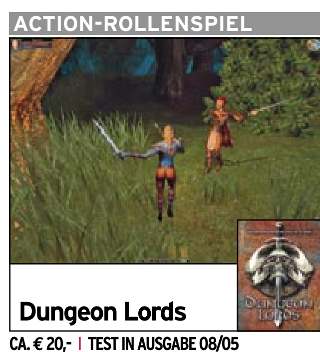
Dawn of War

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/04

Die **Warhammer**-Reihe liefert herausragende Mehrspielertitel mit einer großen Bandbreite an taktischen Möglichkeiten. Die vier ausgefeilten Rassen verlangen unterschiedliche Vorgehensweisen, wobei die Balance verbessert wurde. Die Einzelspielerkampagne ist kurz und gut. Bemerkenswerte Kampfanimationen untermauern die knallharte Atmosphäre. (as)

PYRAMIDE | 15.03.2006 | USK AB 16 JAHREN **81**

ACTION-ROLLENSPIEL



Dungeon Lords

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 08/05

Als das Rollenspiel Ende Juni 2005 erschien, war es bugverseucht. Inzwischen hat sich die Situation gebessert: Patches ermöglichen eine reibungslose Rettung der Fantasy-Welt, die nachträglich hinzugefügte Automap eine bessere Orientierung. Dafür gibt es zehn Spielspaßpunkte mehr. Doch das Dauergekloppe befriedigt auf Dauer keinen Rollenspieler. (tw)

DTP | 01.03.2006 | USK AB 16 JAHREN **65**

MULTIPLAYER-SHOOTER



Joint Operations: Typhoon Rising

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 08/04

Joint Operations wagt keine Experimente, sondern kopiert mit Erfolg das Spielprinzip der **Battlefield**-Serie: zwei Teams, jede Menge Fahrzeuge und Hubschrauber sowie eine Hand voll Stützpunkte, um die sich alle balgen. Der größte Unterschied ist der Maßstab: Während in **Battlefield 2** maximal 64 Krieger kämpfen, sind in **Joint Operations** bis zu 150 Leute aktiv. (bb)

EA | 31.03.2006 | USK AB 16 JAHREN **85**

RENNSPIEL



Juiced

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/05

Der Überraschungshit **Juiced** parkt nun für 10 Euro in den Händlerregalen. Im Karrieremodus der kurzweiligen Tuning-Simulation kämpfen Sie um Respekt. Den verdienen Sie sich durch gute Leistungen auf der Rennstrecke und riskante Wetten. Der riesige Fuhrpark, das realistische Fahrgefühl, die ordentliche Gegner-KI begeistern. Weniger schön: die kantig-konsolentypische Grafik. (cs)

THQ | 01.03.2006 | USK OHNE BESCHRÄNKUNG **84**

FLUGSIMULATION



Pacific Fighters

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/05

Für 10 Euro erwerben Sie eine der realistischsten Flugsimulationen. **Pacific Fighters** beeindruckt ähnlich wie sein Vorgänger **IL-2 Sturmovik** durch tolle Physik und fotorealistische Cockpitgrafiken. Größter Kritikpunkt der historischen Simulation ist die langweilig inszenierte Kampagne zum Pazifikkonflikt zwischen den USA und Japan während des Zweiten Weltkriegs. (bb)

PYRAMIDE | 15.03.2006 | USK AB 12 JAHREN **75**

AUFBAU-STRATEGIE



Port Royale 2

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 06/04

Mit einer kleinen Schaluppe und einem Sack voll Gold steuern Sie als Handelsmann die Kolonialhäfen Nord- und Südamerikas an und machen mit dem Verschachern diverser Rohstoffe und Gebrauchsgütern ein kleines Vermögen. Das glaubwürdige Wirtschaftssystem sowie die packenden Seekämpfe fesseln auch knapp zwei Jahre nach der Veröffentlichung. (cs)

KOCH MEDIA | 24.03.2006 | USK AB 6 JAHREN **89**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Die Siedler: Das Erbe der Könige

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 01/05

Der fünfte und bisher letzte Teil der **Siedler**-Serie spielt sich anders als seine Vorgänger, aber nicht minder fesselnd. Im schmucken 3D-Gewand mit gewohnt detailverliebter Grafik dominieren Echtzeit-Strategiekämpfe gegenüber dem entschlackten Aufbau-Part. Die gewaltigen mittelalterlichen Schlachten gefallen wie die riesige Kampagne. Weniger spannend: der Mehrspielermodus. (cs)

RONDOMEDIA | 22.03.2006 | USK AB 6 JAHREN **82**

ACTION-ADVENTURE



Silent Hill 4

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 11/04

Eines Morgens wacht Henry auf und stellt fest: Seine Wohnungstür ist versperrt. Es folgt eine Reise durchs Surreale: Ein Loch im Badezimmer führt in U-Bahn-Schächte, Gärten, Irrenanstalten, wo Sie sich mit Nah- und Fernkampfwaffen gegen Kreaturen wehren. Ein umständliches Inventar- und Speichersystem verhindert, dass man sich ganz auf die vorzügliche Atmosphäre einlassen kann. (tw)

PYRAMIDE | 15.03.2006 | USK AB 18 JAHREN **78**

SIMULATION



Silent Hunter 3

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 05/05

Im dritten Teil der **Silent Hunter**-Serie spielt erstmals die Crew eine tragende Rolle. Ihre Mannschaft verbessert sich von Mission zu Mission, wodurch beispielsweise Torpedos schneller laden. Als etwas nervig entpuppt sich dabei das aufwändige Mikromanagement. Die Seegefechte sind wie bereits im Vorgänger extrem spannend. Ansonsten bleibt die Karriere ziemlich fad. (bb)

RONDOMEDIA | 22.03.2006 | USK AB 12 JAHREN **76**

AUFBAU-STRATEGIE



Tropico 2

CA. € 8,- | TEST IN AUSGABE 06/03

Als Herrscher über ein karibisches Piratennest im 17. Jahrhundert plündern Sie Handelsschiffe und bauen Ihr Eiland zur Totenkopf-Hochburg mit vielen Produktionsstätten aus. Um Meutereien zu verhindern, beglücken Sie Ihre Crew mit Fressalien, Frauen, Rum. Neben dem Endlosspiel sorgen 20 Missionen für Abwechslung. Manko: die inzwischen antiquierte Grafik. (cs)

GREEN PEPPER | 15.02.2006 | USK AB 6 JAHREN **75**

Sie sind der Spielmacher!

Anpfiff für das Jahresabo von PC Games und unsere exklusiven Gratis-Dankeschön-Prämien!



PRÄMIEN-NR.: 002910

ADIDAS FUSSBALL „+TEAMGEIST REPLIQUE"

Strapazierfähiger Trainingsball von Adidas im Design des WM-Spielballs mit zuverlässigen Spieleigenschaften und hoher Formstabilität. Größe 5.

ORIGINAL PC-GAMES-FAN-SHIRT

Mit dem Original PC-Games-Fan-Shirt sind Sie in jedem Spiel die Nummer 1! Das exklusive und hochwertige Longsleeve mit PC-Games-Logo ist aus 100 Prozent Baumwolle, in feinstem Siebdruck bedruckt und in den Größen M, L und XL erhältlich. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. Die Armbinde ist aus 100 Prozent dehnbarem Jersey und abnehmbar!

PRÄMIEN-NR.: 002930 GR.M
PRÄMIEN-NR.: 002931 GR.L
PRÄMIEN-NR.: 002932 GR.XL



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

Lieferung nur solange Vorrat reicht!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG PR 31

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC Games sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeit nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A“ wie Adventure bis „W“ wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Stefan Weiß



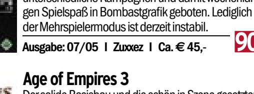


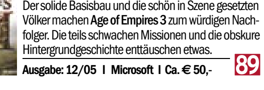
Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **91**

Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der Risiko-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 45,- | **91**



Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeit-Strategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspielermodus ist derzeit instabil.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | Ca. € 45,- | **90**





Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 50,- | **89**



Die Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist auch ein Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet mit die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **89**

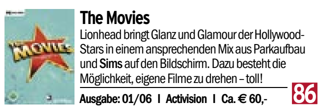
STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Stefan Weiß

Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **90**



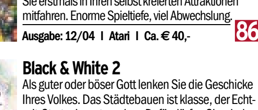
Anno 1503
„Frustrierend schwer“ – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **89**

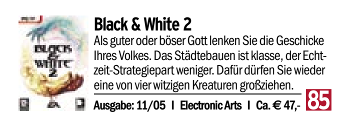


The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 60,- | **86**



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 40,- | **86**



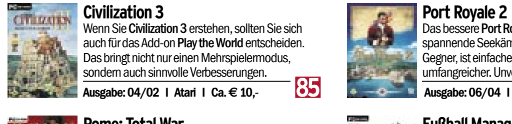


Black & White 2
Als guter oder böser Gott lenken Sie die Geschicke Ihres Volkes. Das Städtebauen ist klasse, der Echtzeit-Strategiepart weniger. Dafür dürfen Sie wieder eine von vier witzigen Kreaturen großziehen.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 47,- | **85**

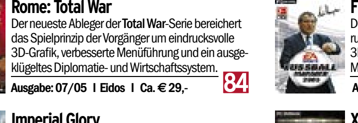
STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Dirk Gooding

Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 50,- | **90**



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | Ca. € 10,- | **85**



Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 29,- | **84**



Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 35,- | **83**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | Ca. € 7,- | **80**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig





Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 42,- | **91**

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 20,- | **89**

Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club“-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 45,- | **88**

X3: Reunion
Die Neuauflage des Genremixes ist actionlastiger, dennoch spielt der Handel nach wie vor die größte Rolle, wenn Sie im **X**-Universum erfolgreich sein wollen. Vorsicht : extreme Hardware-Anforderungen!
Ausgabe: 01/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- | **80**

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 40,- | **80**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Stefan Weiß

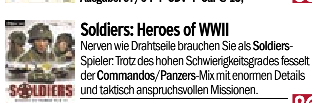




Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Underdover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 30,- | **89**



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der kauft sich **Panzers**.
Ausgabe: 07/04 | CDV | Ca. € 15,- | **88**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos**/**Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | Ca. € 15,- | **86**



Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | Dtp | Ca. € 20,- | **85**





Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 | THQ | Ca. € 10,- | **85**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten“ gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 35,- | **94**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **92**

Call of Duty 2
Dichte Atmosphäre, bombastische Optik – ganz klar der beste Shooter vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs. Mit acht bis zehn Stunden Spielzeit ein kurzes, aber intensives Ballervergnügen.
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 50,- | **91**

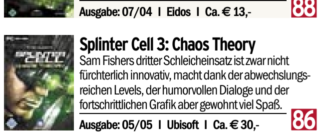
Quake 4 (dt.)
Als Matthew Kane bekämpfen Sie das hinterhältige Volk der Strogg. Die spannende Hintergrundgeschichte sorgt für ein tolles Einzelspielererlebnis, doch auch im Mehrspielermodus geht mächtig die Post ab.
Ausgabe: 12/05 | Activision | Ca. € 50,- | **88**

F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 43,- | **87**

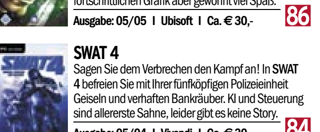
ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 13,- | **88**



Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 30,- | **86**



SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | Ca. € 30,- | **84**



Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.
Ausgabe: 04/05 | Activision | Ca. € 24,- | **83**



Brothers in Arms: Earned in Blood
Der Nachfolger zu **Road to Hill 30 bietet nicht viel Neues**, jedoch ist die KI einen Tick besser und die Grafik schöner. Die gelungene Atmosphäre lohnt für Anhänger des Genres dennoch einen Kauf.
Ausgabe: 12/05 | Ubisoft | Ca. € 40,- | **80**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Ansgar Steidle





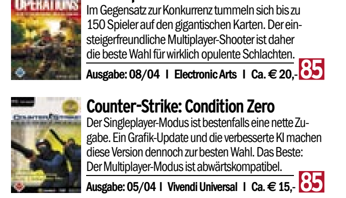
Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 39,- | **91**



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 15,- | **89**



Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | Ca. € 20,- | **88**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **85**



Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Modus ist abwärtskompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- | **85**

ACTION – ACTION-ADVENTURES

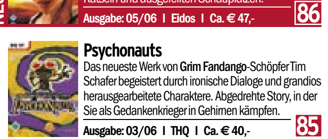
vorgestellt von Thomas Weiß

Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 40,- | **93**

Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 28,- | **91**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 25,- | **89**

NEUZUGANG
Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 47,- | **86**



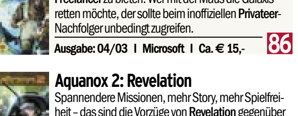
Psychonauts
Das neueste Werk von **Grim Fandango**-Schöpfer Tim Schafer begeistert durch ironische Dialoge und grandios herausgearbeitete Charaktere. Abgedrehte Story, in der Sie als Gedankenkrieger in Gehirnen kämpfen.
Ausgabe: 03/06 | THQ | Ca. € 40,- | **85**

ACTION – SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Ansgar Steidle



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 15,- | **86**



Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- | **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 4,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | Ca. € 2,- | **80**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN

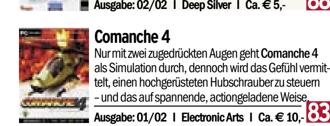
vorgestellt von Benjamin Bezold







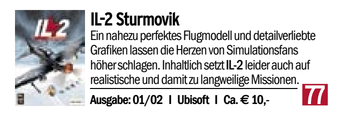
Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Deep Silver | Ca. € 5,- | **88**



Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | Ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Deep Silver | Ca. € 10,- | **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER – ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** setzt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme dem schwächelnden Genre die Krone auf. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 38,- | **85**

The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/Dtp | Ca. € 20,- | **83**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | Dtp | Ca. € 10,- | **83**

The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | Dtp | Ca. € 20,- | **81**

Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | Dtp | Ca. € 20,- | **81**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz





Knights of the Old Republic
Unsere Rollenspielreferenz macht fast alles richtig, einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 30,- | **92**



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, Furcht einflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für Verschnaufpausen lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 28,- | **91**



NEUZUGANG
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 50,- | **91**



Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon einige Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story und der unglaublichen Quest-Vielfalt.
Ausgabe: 04/05 | Activision | Ca. € 30,- | **90**



Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 25,- | **88**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 39,- | **86**

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 31,- | **85**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- | **84**

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Ca. € 10,- | **84**

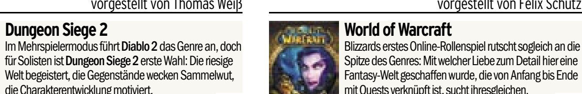


Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 38,- | **80**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz



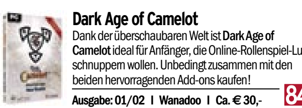


World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 38,- | **94**

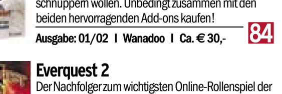


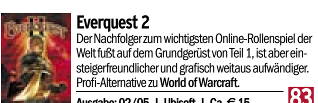


Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | **90**



Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Ca. € 30,- | **84**





Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwändiger. Profi-Alternative zu **World of Warcraft**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **83**





Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | Ca. € 5,- | **80**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig

Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 41,- | **87**

Tiger Woods PGA Tour 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005 ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20 | **86**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt aber, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Ca. € 15,- | **85**

Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | Ca. € 10,- | **84**





Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 10,- | **84**

SPORT – FUSSBALLSPIELE

vorgestellt von Christian Sauerteig

Pro Evolution Soccer 5
Der aktuelle Platzhirsch im Fußballgenre: Authentische Animationen, realistischere Schiris und Spielzüge, herausragende KI. Besser können Sie nirgendwo virtuell Fußball spielen.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 40,- | **90**

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 30,- | **90**

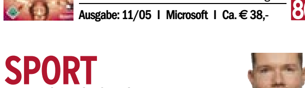
Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 3 des Fußballs. Auch Profis haben hier ihren Spaß.
Ausgabe: 12/03 | Konami | Ca. € 10,- | **88**

FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **84**

FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **81**

SPORT – AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Christian Sauerteig





NBA Live 06
Der bisher beste Teil der Basketball-Simulation begeistert mit einer noch detaillierteren Optik und den neuen Superstar-Moves. Die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler ist überragend.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **91**

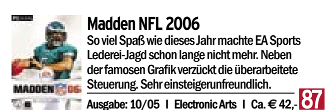




NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend“-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **88**



NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**



Madden NFL 2006
So viel Spaß wie dieses Jahr machte EA Sports Lederei-Jagd schon lange nicht mehr. Neben der famosen Grafik verzückt die überarbeitete Steuerung. Sehr einsteigerunfreundlich.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 42,- | **87**



NHL 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität sind jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **85**

SPORT – MOTORSPORT

vorgestellt von Benjamin Bezold

DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: Die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 45,- | **89**

GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 45,- | **89**

Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karrieremodus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 3 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | Ca. € 28,- | **89**

Colin McRae Rally 04
Warum nicht gleich so? **Colin 04** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | Ca. € 15,- | **88**

DTM Race Driver 2
Was für eine Vielfalt: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation ganz weit vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | Ca. € 30,- | **86**

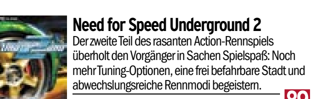
SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Christian Sauerteig





Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung und zum neuen Spitzenreiter im Raser-Genre.
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **90**



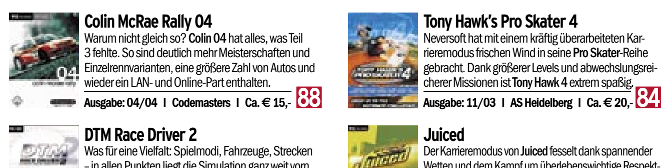
Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **89**





Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 25,- | **86**





Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | Ca. € 20,- | **84**



Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 40,- | **84**



Versandkostenfreie Lieferung*

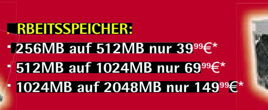
*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands



Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!

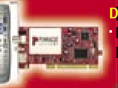
nur 6.-90 €

Aufrüstungen im PC-Konfigurator:



RBEITSSPEICHER:
- 256MB auf 512MB nur 39,90€*
- 512MB auf 1024MB nur 69,90€*
- 1024MB auf 2048MB nur 149,90€*

NETZTEIL:
- ab 4,90€* Aufpreis erhalten Sie schon ein sehr leises Supersilent Netzteil!



DVB-T/TV-KARTEN:
- Pinnacle DVB-T und TV-Karte nur 49,90€*



Alle PC-Systeme werden ohne Betriebssystem ausgeliefert.
Aufpreis Windows XP Home inkl. Installation zzgl. 79,90€*
Aufpreis Windows XP Professional inkl. Installation zzgl. 129,90€*



AMD Athlon 64 4200+ X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 200GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7600GT PCI-Express
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3467

Quad SLI Lieferbar!

AMD Athlon FX 60

- Prozessor: AMD Athlon FX60
- Prozessorkühler: Thermaltake Sonic 4in1
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM
- Mainboard: ASUS A8N SLI Premium
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2048MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX Quad SLI (4 Grafikchips)
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 900W Coolermaster Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 8 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, SLI

6999.- € oder Finanzkauf ab 129€/mtl.

Art-Nr. 3454

AMD Athlon 64 3400+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3400+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASROCK K8NF4G-SATA2
- Festplatte: 80GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA© GeForce™ 6100
- Laufwerk: Combo 16xDVD-ROM/52xCD-RW
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, SATA/Raid, 1xVGA, Front USB

399.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.

Art-Nr. 3477



AMD Athlon 64 3400+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3400+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASROCK K8NF4G-SATA2
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7300GS PCI-E
- 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, SATA/Raid, 1xVGA, Front USB

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.

Art-Nr. 3479

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7900GT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.

Art-Nr. 3466



AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 300GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX PCI-E
- 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3465

AMD Athlon 64 3700+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3700+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: BIOSTAR K8T890
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X1600PRO PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Design Midi Tower+Frontbeleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 6 Kanal Sound, 4x SATA/Raid, LAN, 1x AMR, Front USB

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.

Art-Nr. 3474



AMD Athlon 64 3800+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N5X
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X1600XT PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x4, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.

Art-Nr. 3473

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI RD480 Neo2
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X1900XTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ Eye Alu Tower+Front Display
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1599.- € oder Finanzkauf ab 29€/mtl.

Art-Nr. 3478

AMD Athlon 64 4600+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4600+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N SLI
- Festplatte: 300GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Shark+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 8 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN

2399.- € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.

Art-Nr. 3470

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

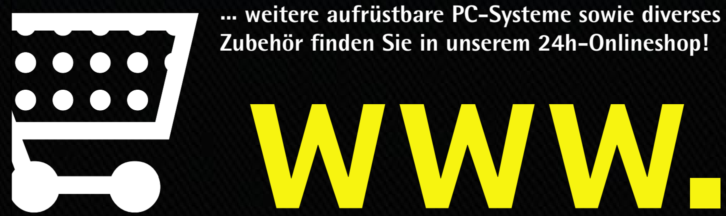
Dynamic Pixels www.dpix.de

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg





... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de

LESEPROBE

AUS EDGE 5-2006, DEM MAGAZIN FÜR VIDEOGAME CULTURE. JETZT IM HANDEL.

UNSTERBLICHES MIGHT AND MAGIC

DIE EHRWÜRDIGE SERIE NIMMT NEUE GESTALT AN. DAS FIRSTPERSON-ACTIONSPIEL BASIERT AUF VALVES SOURCE-ENGINE, DIE FÜR *HALF-LIFE 2* ENTWICKELT WURDE.

TITEL: **DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC**
SYSTEM: **PC**
PUBLISHER: **UBISOFT**
ENTWICKLER: **ARKANE STUDIOS**
HERKUNFT: **FRANKREICH**
RELEASE: **2006**

Missgeschicke passieren immer wieder. Das gilt besonders für ein Dorf, das auf langen Streben errichtet wurde und sich weit in die Unendlichkeit erstreckt. Seit hier ein Zauber gewirkt wurde, ist einer der ohnehin schon gefährlichen Verbindungsstege von einem Eisteppich überzogen. Ein Ork kommt um die Ecke, stößt einen gutturalen Kampfschrei aus, gleitet aus, fällt nach hinten in den tiefblauen Ozean weit unter ihm – Stille.

„Hauptzweck dieses Zauberspruches ist es, Gegner einzufrieren", erklärt **Raphael Colantonio**, CEO der Arkane Studios, „aber eines Tages entdeckte ich ein paar Leute, die sich um einen Monitor versammelt hatten und tatsächlich darüber lachten."

Colantonio verließ EA (ein Cricket-Ball auf sei-

nem Schreibtisch weist auf seine vergangene Tätigkeit hin), um ein PC-Rollenspiel-Studio zu gründen. „Wir waren große Fans von Looking Glass, von *Ultima Underworld* und *Ultima VII*, aber es war schon eine verrückte Idee, im Jahr 1999 ein Studio zu gründen – zu einer Zeit, in der alle Rollenspiel-Entwickler schwer zu kämpfen hatten", erinnert er sich. Doch ungeachtet dessen nahmen Colantonio und sein vier Mann starkes Team ihre Pläne in Angriff: Sie wandten sich direkt an Looking-Glass-Gründer Paul Neurath – mit Blick auf ein mögliches Ultima Underworld 3. „Paul war total begeistert davon, aber er hatte nur die IP-Rechte, nicht die Vertriebsrechte", erinnert sich Colantonio, „also trafen wir uns mit EA und ... hier endet die Story."

Stattdessen entwickelten die Arkane Studios *Arx Fatalis*, ein Spiel, das Kultstatus erreichte, obwohl die Entwickler Schwachstellen und Bugs einräumen müssen. Colantonio fährt fort: „Irgendwie brachte uns das genau dorthin, wo wir sein wollten. So kamen wir zu Valve – wir zeigten die Xbox-Version auf der E3, und dieser Typ kam her und sagte: ‚Hey, wir finden euer Spiel wirklich gut.' Bei dieser Gelegenheit zeigte er uns die *Half-Life 2*-Demo, und wir sprachen über die Engine. Valve war angetan von der Idee, uns Zugang zu dieser Technologie zu geben, noch bevor *Half-Life 2* releast wurde. Das gab uns starken Auftrieb."

Eine Demo-Version, die auf der Source-Engine basierte, zog schließlich die Aufmerksamkeit von Ubisoft auf sich. Dort plante man die Rückkehr von *Might and Magic* – eine Marke, die der Publisher erst kürzlich erworben hatte. Ubisoft schlug vor, die von den Entwicklern bevorzugte Ego-Perspektive mit dem Wiedererscheinen von *Might and Magic* zu kombinieren. Colantonio erzählt: „Gegen Ende der Entwicklung von *Arx* waren wir neun Leute, und nun sind wir etwa 30, plus externe Mitarbeiter. Es war schwer, alte Gewohnheiten zu ändern und das Delegieren zu lernen, aber jetzt habe ich ein besseres Leben als ich es bei *Arx* hatte – und wir haben auch ein besseres Spiel."



Auch die Produktion hat von seinem scheinbar unendlich weiten Netzwerk von Kontakten profitiert. Randy Smith, Producer/Designer der *Thief*-Serie und *Half-Life 2*-Art-Director Viktor Antonov stellten ihre Talente als freiberufliche Berater zur Verfügung. Es gelang Colantonio sogar, einen der von der *Thief*-Fangemeinde am meisten respektierten Autoren zu überzeugen. Der gab seinen Job auf, verkaufte sein Haus und zog mit seiner Familie von den USA nach Lyon um – für ein Jahr In-House-Level-Design. Da muss man sich einfach fragen: Was ist Colantonios Geheimnis, sich Freunde zu machen und Leute zu beeinflussen? „Sie müssen nur fragen", grinst er. „Das ist wie wenn jeder Angst hat, das schönste Girl in der High School um ein Rendezvous zu bitten. Aber wenn sich jemand traut, dann bekommt er ein Date."

„LEUTE, DIE *M & M* GESPIELT HABEN, ALS SIE 12 WAREN, SIND JETZT FAST 30. DESHALB SETZEN WIR JETZT AUF EIN GLAUBWÜRDIGERES, WENIGER COMIC-ARTIGES SPIELERLEBNIS."

Die *Might & Magic*-Serie war bereits in den frühen 90ern unter den Entwicklern New World Computing äußerst erfolgreich, und eine beträchtliche Fangemeinde ist der Serie bis in die wilden Jahre von 3DO gefolgt. „Es war eine interessante Herausforderung, diesen bekannten Namen zu erneuern, ohne Verrat daran zu begehen. Ich denke, die Spieler sind gereift: Leute, die *M & M* gespielt haben, als sie 12 waren, sind jetzt fast 30. Das ist der Grund, warum wir jetzt auf ein glaubwürdiges, weniger Comic-artiges Spielerlebnis abzielen", erklärt Colantonio. „Vor zehn Jahren war Art Direction noch ein ganz anderer Job, aber jetzt müssen wir mit Filmen wetteifern, wir haben eine bessere Technologie, um bessere Dinge zu machen und wir haben Art Directors, die aus ganz verschiedenen Disziplinen kommen. Also ist es nur natürlich, dass der Stil sich in dieser Weise weiterentwickelt hat." Die Spielewelt wurde mit viel Fantasie entwickelt, aber in einer ganz anderen Art und Weise als in den bisherigen *Might & Magic*-Folgen. „Ich glaube nicht, dass die Spieler wirklich wussten, was sie erwartet, aber die Leute in den Foren waren sehr skeptisch, etwa in der Art ‚Wenn es Action ist, dann kann es doch wohl kein richtiges Rollenspiel sein', seufzt Colantonio. „Wir machen ein Spiel, wir wollen, dass man richtig eintauchen kann, ein Spiel, das eine enorme Spieltiefe aufweist, aber wir gehen dabei neue Wege."

Ubisoft hat vermieden, *Dark Messiah* als Action-Rollenspiel anzukündigen, und man hat dem Spiel diesen fast bescheidenen, einfachen Titel gegeben. Es ist schwer, das Game nicht einfach als logische Erweiterung anzusehen. In erster Linie ist *M & M* immer noch ein Titel, in dem man sich in Ego-Perspektive durch Dungeons kämpft. Doch das Besondere daran ist, dass die Fähigkeiten Ihres Charakters, seine Wahrnehmung, seine Intelligenz und seine Geschicklichkeit vom Spieler selbst statt nur vom Zufall abhängen. „Ich glaube, es ist Zeit sich weiterzuentwickeln, Zeit, damit aufzuhören, nur den Pen-and-Paper-Rollenspielen nachzueifern", erklärt Colantonio. „Mein ideales Rollenspiel wäre fast wie das Träumen – ich greife ein Schwert, treffe meine Entscheidungen, und die Welt antwortet auf das, was ich tue – nicht einfach nur zu sagen ‚Okay, ich versuche, die Türe zu öffnen, also wird ein Würfel geworfen und ich sehe dann, ob sie sich öffnet'. Dieser Stil hat durchaus seine Berechtigung, aber es ist nicht die einzige Möglichkeit, ein Rollenspiel zu kreieren. Ich möchte, dass die Spieler all diese Dinge vergessen, ich möchte, dass die Grenzen zwischen ihnen und ihrem Charakter aufgelöst werden."





Ihr Mentor wird Ihnen mit Rat und eventuell auch mit Tat zur Seite stehen. Magier nutzen die Source-typische Telekinese (oben), Nicht-Magier verlassen sich auf ihren Wurfarm.

Wenn man *Dark Messiah* erlebt, werden die Inspirationsquellen offenkundig: Die klaustrophobische Stimmung von *Ultima Underworld*, die selbst angesichts eines blauen Himmels präsent ist und eine Spielumgebung, die an *Thief* erinnert. Trotz dieser Vergleiche wird deutlich, dass das Spiel einen ganz eigenen Charakter hat. Bei jedem Wechsel des Schauplatzes spinnen die Source-Physik und das Erbe des Looking-Glass-Designs ein Netz von „Was wäre, wenn?"-Momenten, doch niemals entsteht das Gefühl, lediglich mit vorgegebenen Möglichkeiten konfrontiert zu sein. „Wenn der Spieler einen Weg finden kann, mit dem er uns überrascht, dann haben wir gewonnen", meint Colantonio. Die Gegner-KI ist fähig, mit der Umgebung zu interagieren, Ihre Gegner hegen untereinander ihre eigenen Rassen-Feindschaften, die auflodern, sobald eine feindliche Rasse ihren Weg kreuzt. Angesichts dieser Tatsachen ist der Fortgang des Spiels unvorhersehbar – auch für die Entwickler. „Das ist die B-Seite dieser Philosophie", gibt Colantonio zu. Und sein Lead Designer lächelt wissend.

Kern des Games ist das First-person-Kampfsystem. Action-Rollenspiele und reine Action-Titel hatten es gleichermaßen schwer, die Kraft und die Präzision an den Tag zu legen, welche die Ego-Perspektive im Shooter-Genre ermöglicht hat.

Für viele war dieser Punkt eine Streitfrage. So erinnert sich Colantonio: „Ich traf einen wirklich talentierten Designer, den ich nicht namentlich nennen möchte – es ist nicht Randy Smith [lacht]. Ich fragte ihn nach seiner Meinung bezüglich der Ego-Perspektive und er meinte: ‚Meine Antwort lautet: Wechseln Sie in die Verfolgerperspektive'. Das war ganz schön deprimierend. Wir arbeiteten monatelang daran, doch was ursprünglich wie ein Zwang zu sein schien, erwies sich dann als Vorteil – denn die Ego-Ansicht ist viel mehr als nur eine Perspektive, sie beeinflusst das ganze Spielerlebnis grundlegend, Sie tauchen tiefer ins Geschehen ein."

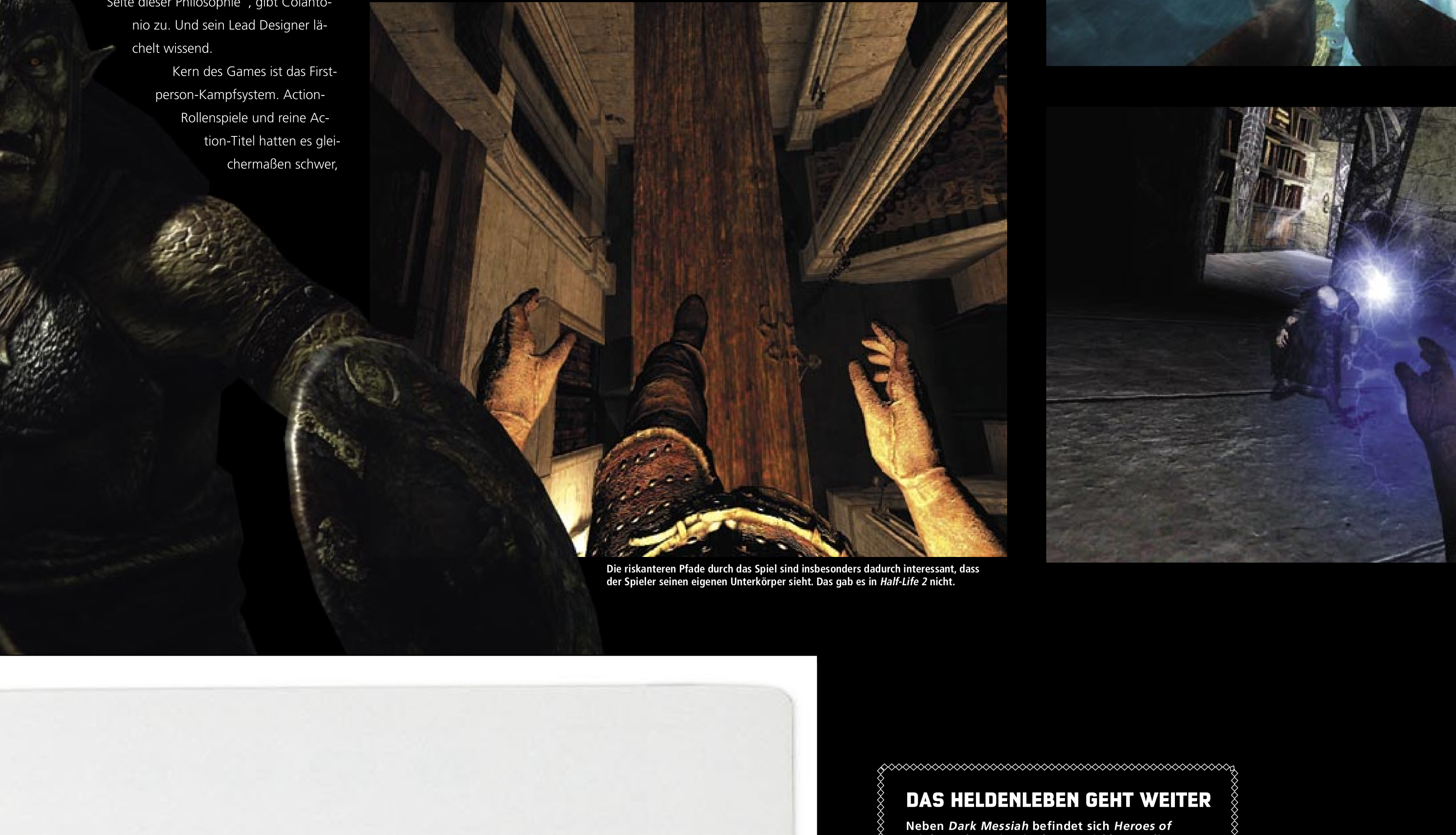
„ES IST VIEL UNHEIMLICHER, GANZ ALLENE IN EINE GRUFT HINABZUSTEIGEN ALS MIT VIER FREUNDEN UND EINEM HILFREICHEN DRACHEN IM RÜCKEN."

So hat sich *Dark Messiah* geweigert, von seiner Perspektive abzurücken. „Andere Spiele haben das auch gemacht, beispielsweise Riddick", meint Colantonio, „und selbst *Ultima Underworld* spielten wir in der Ego-Perspektive, aber das war alles sehr Statistik-lastig, ebenso *The Elder Scrolls* – Kämpfe waren nie der Kern solcher Spiele. Wir versuchten, die Ego-Perspektive nicht als Fluch, sondern als Chance für ein realistisches und intuitives Spielerlebnis zu sehen: Diese Typen da, die schlagen wirklich auf Sie ein". Er lässt die Kämpfer im Spiel die entsprechenden Angriffe ausführen – wir blocken instinktiv. „Ihre Gegner packen Sie und schleudern Sie durch die Gegend. Das hat dem Ganzen unheimlich Schwung gegeben."

Wir müssen ihm Recht gebem, wenn wir im Folgenden sehen, wie auf Schilde eingedroschen wird, die Klingen sich kreuzen und kräftige Tritte verteilt werden. Dennoch muss sich erst zeigen, ob Colantonio sein Ziel erreicht hat: etwas Neues in die Kämpfe zu bringen, jenseits des „draufhauen, draufhauen, draufhauen, den richtigen Zeitpunkt abwarten und besonders kräftig draufhauen."

Im Laufe des Spielgeschehens wird der Spieler Krieger, Magier oder Meuchelmörder, diese sind jedoch nicht als feststehende Klassen zu verstehen. Der Spieler kann sich für einen Typ entscheiden oder aber mit allen experimentieren. Diese Vielseitigkeit entschärft die Tatsache, dass *M & M* sein traditionelles System, bei dem der Spieler sich einer Party anschließt, verlassen hat – zumindest in *Dark Messiah*. „Bei Games, in denen Sie in Partys agieren, steuern Sie einen Charakter mit vielen Fähigkeiten. Aber wenn Sie nur einen einzigen Charakter haben, machen Sie Kompromisse, wenn Sie fortschreiten, und diese Kompromisse haben einen viel größeren Einfluss als in einem Game, in dem Sie sich einer Party anschließen", meint Colantonio. „Hinzu kommt, dass das Spielerlebnis intensiver ist – es ist viel unheimlicher, alleine in eine Gruft hinabzusteigen, als mit vier Freunden und einem hilfreichen Drachen im Rücken."

Colantonio ist ganz vernarrt in die Komplexität, wie sie etwa *Ultima VII* an den Tag legt, eine Komplexität, an die nur wenige Spiele in der Dekade seit dem Release von *Ultima* herangekommen sind.



Die riskanteren Pfade durch das Spiel sind insbesonders dadurch interessant, dass der Spieler seinen eigenen Unterkörper sieht. Das gab es in *Half-Life 2* nicht.

DAS HELDENLEBEN GEHT WEITER

Neben *Dark Messiah* befindet sich *Heroes of Might and Magic V* in der Entwicklung – die russischen Entwickler Nival arbeiten an der Folge, die ebenso wie *Dark Messiah* in Ashan angesiedelt sein wird. „Wir sind alle Teil von Ashan und Ubisoft führt beide Projekte an", meint Colantonio. *Dark Messiah* beginnt 20 Jahre nach *Heroes V*, dennoch wird eine Kenntnis dieses Spiels nicht nötig sein. Der Unterschied ist, dass *Heroes V* eine Fortsetzung dessen ist, was zuvor passierte." Die Beta-Version des Titels wurde von der Fangemeinde dahingehend kritisiert, dass sie zu wenig ausbalanciert sei.

DIE KREUZZÜGE

Die Arkane Studios sind in erster Linie für den Einzelspieler-Modus zuständig, der Mehrspielerpart (Kreuzzüge-Modus) wird seit Mitte 2005 von Kuju Entertainment entwickelt. Menschen und Untote tragen schwere Kämpfe aus, wer als Sieger hervorgeht, wird das Territorium des Gegners besetzen. Jede Gruppe besteht aus fünf Klassen. Drei davon entstammen aus dem Einzelspieler-Modus (Krieger, Magier, Meuchelmörder), Priester und Bogenschütze sind hingegen nur im Mehrspieler verfügbar.

Im Kern geht es darum, sich gegen Ihre Feinde durchzusetzen: Führen Sie Stealth-Kills aus oder jagen Sie mittels Feuerbällen die Umgebung in die Luft, statt diese auf die Gegner selbst zu schleudern.

Raphael Colantonio (oben) hat für *Dark Messiah* ein Dreamteam zusammengestellt. *Half-Life 2*-Art Director Viktor Antonov und Randy Smith, Designer der *Thief*-Serie.

PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben Fragen zu unseren Tipps&Tricks-Artikeln? Die Redaktion steht Ihnen mit Rat und Tat zur Seite:

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine riesige, immer aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps (Menüpunkt „Tipps & Tricks"). Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor – zum bequemen Lesen am Bildschirm, Durchsuchen und Ausdrucken.

OBSCURE
Endgegner

So besiegen Sie den Boss im aktuellen Budget-Grusler **Obscure**: Bestreiten Sie den Kampf allein, ein Mitstreiter stört nur. Achten Sie auf die Schatten am Boden, zerstören Sie nacheinander die Ranken und halten Sie sich immer im Lichtkegel auf, das ist der einzig sichere Ort, um sich zu heilen oder nachzuladen. Im zweiten Abschnitt des Endkampfes in der Turnhalle müssen Sie lediglich darauf achten, dem Gegner durch schnelles Hin- und Herlaufen auszuweichen. Den Rest erledigt das Licht.

BEST OF STRATEGY
Cheats zu No Man's Land

CDV bietet für kleines Geld drei Strategietitel in einem Paket an. Von uns gibt es die passenden Cheats gleich mit dazu. Den Anfang macht **No Man's Land**. Öffnen Sie im laufenden Spiel mit der Eingabetaste die Eingabezeile. Dort geben Sie in Kleinbuchstaben die Cheatcodes ein. Bestätigen Sie den jeweiligen Code mit der Eingabetaste.

Tastenfolge	Wirkung
goldenmonkey	1.000 Goldeinheiten
backwardsbonus	1.000 Holzeinheiten
hoppingbonus	1.000 Nahrungseinheiten
wickedwango	Sie erhalten von jedem Rohstoff 10.000 Einheiten
bamboozle!	Einheiten sind unbesiebar, Gebäude unzerstörbar
mudhut	Gegner greifen sofort an
bloodmode	Bluteffekte aktivieren
rainbowring	Karte aufdecken
angelpass	Mission gewinnen
wheelofmayhem	Spieler vernichtet sich selbst

BEST OF STRATEGY
Cheats zu American Conquest

Drücken Sie im Spiel die Eingabetaste und geben Sie den gewünschten Code jeweils in Großbuchstaben ein.

Tastenfolge	Wirkung
BABKI	Rohstoffe um jeweils 50.000 Einheiten erhöhen
VIEWALL	Karte aufdecken
VICTORY	Level gewinnen
QWE	Mit den Tasten 1 bis 9 auf dem Ziffernblock zwischen den einzelnen Spielern wechseln

BEST OF STRATEGY
Cheats zu Cossacks: Back to War

Für das eigenständig lauffähige Add-on **Back to War** nutzen Sie einfach die Cheats des Hauptspiels. Genau wie bei **American Conquest** drücken Sie die Eingabetaste und geben den gewünschten Cheatcode ein.

Tastenfolge	Wirkung
MONEY	Rohstoffe um 150.000 erhöhen
SUPERVIZOR	Karte aufdecken
IZMENA	Mit den Tasten 1 bis 9 auf dem Ziffernblock zwischen den einzelnen Spielern wechseln
MULTIVAR	Mit Hilfe der „P-"Taste haben Sie Zugriff auf alle Einheiten
WWW	aktiviert die Cheats SUPERVIZOR, MULTIVAR und IZMENA

MX VS. ATV UNLEASHED
Schummelcodes

Tragen Sie die Cheatcodes einfach im Cheatmenü ein, das im Spiel enthalten ist.

Tastenfolge	Wirkung
BROKEASAJOKE	Sie erhalten 1 Million Punkte
HUCKIT	Schaltet alle Freestyle-Strecken frei
WARDROBE	Schaltet alle Getriebe frei
LEADFOOT	Schaltet alle Motorräder frei
MINIMOTO	Schaltet 50cc-Bikes frei
WANNABE	Schaltet alle Fahrer frei
TOOLAZY	Schaltet alle Belohnungen frei

NO MAN'S LAND

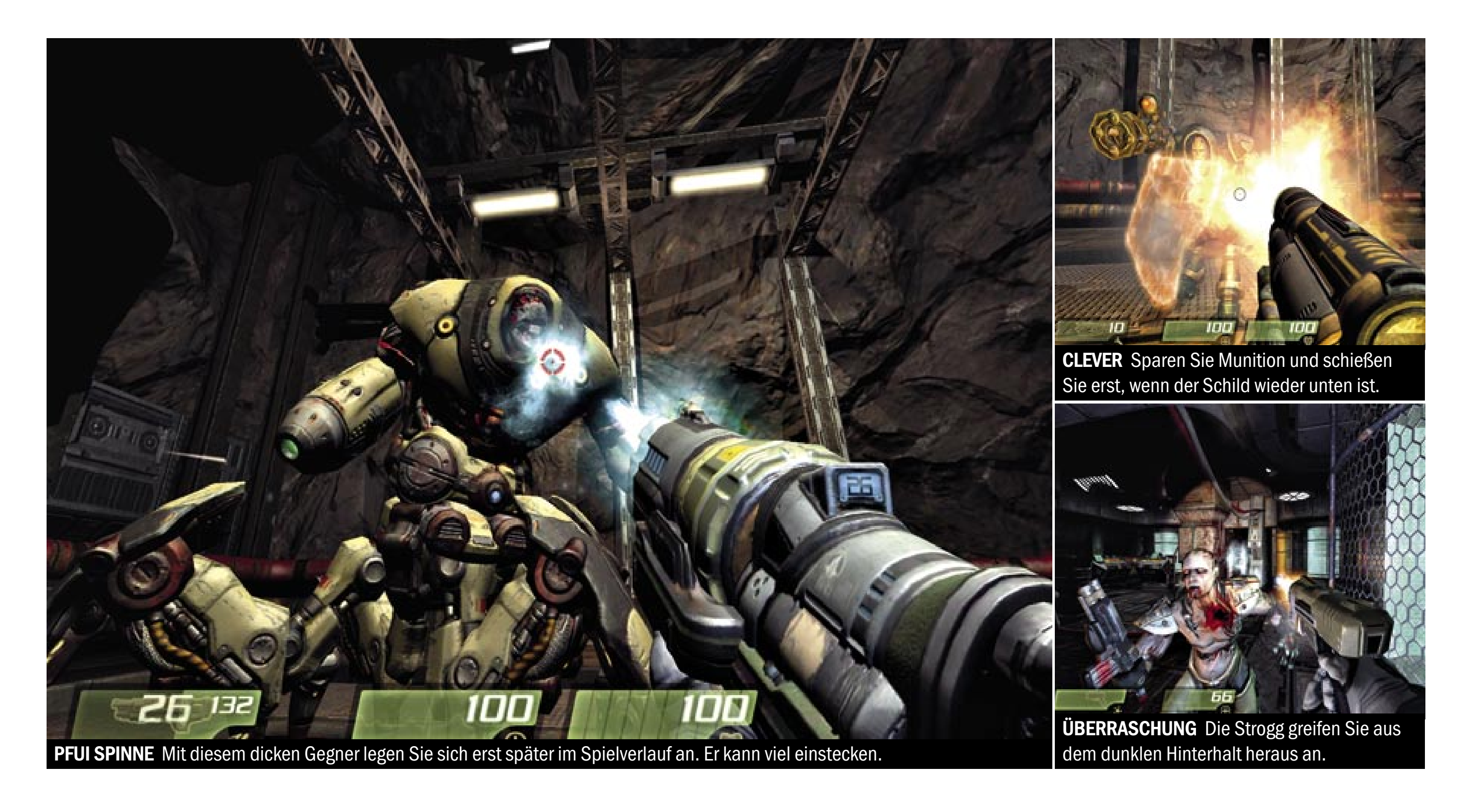


WIRTSCHAFTSWACHSTUM Mithilfe unserer Rohstoff-Cheats errichten Sie im Handumdrehen Ihre Gebäude.

MX VS. ATV UNLEASHED



DURCHGESCHÜTTELT Dank unserer Cheats sind Sie in allen Rennen vorn dabei.



PFUI SPINNE Mit diesem dicken Gegner legen Sie sich erst später im Spielverlauf an. Er kann viel einstecken.

CLEVER Sparen Sie Munition und schießen Sie erst, wenn der Schild wieder unten ist.

ÜBERRASCHUNG Die Strogg greifen Sie aus dem dunklen Hinterhalt heraus an.

Mod des Monats

Quake 4 (dt.): Cold Steel

Auch in diesem Monat gibt's eine Premiere auf der Heft-DVD: Der erste Einzelspieler-Mod zum id-Shooter liefert knallharte Action und schweißtreibende Spannung.

Was fällt Ihnen zum Thema Stahl ein? Der Schauspieler Armin Müller-Stahl? Der Film **Zwei stahlharte Profis**? Und welcher Mod? Damit Sie in Zukunft auf die dritte Frage auch eine Antwort haben, stellen wir Ihnen heute exklusiv die Modifikation **Cold Steel** (kalter Stahl) vor. Diese geniale **Quake 4 (dt.)**-Erweiterung ist die erste für Beben-Einzelspieler und entstammt der Tastatur von Benjamin „eLuSiVe" Erdt, der „ganz nebenbei" auch noch als Leaddesigner am **Doom 3**-Mod **Recall to Hell** bastelt. Die Handlung von **Cold Steel** ist parallel zur Story von **Quake 4 (dt.)** angelegt und führt Sie in einen Stroggos-Berg. Dort infiltrieren Sie eine versteckte Fabrik für Chemikalien aller Art. Was eher gemächlich beginnt, mausert sich langsam aber sicher zu einem prächtigen Action-Feuerwerk. Sie flitzen durch dunkle Gänge und erwehren sich immer größeren Gegnerhorden. In den verwinkelten und sehr detailliert gestalteten Gängen ist es schwer, die Übersicht zu bewahren. Hier zischen Rohre vor sich hin, da vernebelt Ihnen Dampf die Sicht und dort springt plötzlich ein Strogg hinter einer Kiste hervor – Sie zucken unweigerlich vor Schreck zusammen.

Spannende Action

Neben purer Action bietet **Cold Steel** aber auch einige Kopfnüsse. So stoßen Sie etwa auf verschlossene Türen. Haben Sie die Schalterrätsel gelöst, treiben Sie damit die Geschichte voran. Dann bekommen Sie meist filmreif gestaltete Zwischensequenzen zu sehen. Sie beobachten beispielsweise, wie eine Gruppe Soldaten in einen Hinterhalt gerät und von den Strogg unter schweren Beschuss genommen wird. In solchen Momenten brennen Sie förmlich darauf, endlich selbst eingreifen zu können und sind vielleicht sogar versucht, die „Escape"-Taste zu drücken. Die gute Nachricht: **Cold Steel** zieht Sie nicht nur mit diesen Zwischensequenzen, sondern auch mit sehr durchdachtem Leveldesign unweigerlich in den Bann. Die schlechte Nachricht lautet: Nach circa 30 bis 40 Minuten ist die actionreiche Achterbahnfahrt auch schon wieder vorbei. Dann stehen Durchschnittsspieler nämlich dem finalen Bossgegner gegenüber. **Quake 4 (dt.)**-Veteranen haben den Endgegner zu diesem Zeitpunkt möglicherweise bereits zum zweiten Mal geplättet ... Um in den Genuss dieser erstklassigen **Quake 4 (dt.)**-Episode zu kommen, entpacken Sie die Datei von unserer DVD in Ihren „Quake 4\q4base"-Ordner und starten die Modifikation mit der Datei ColdSteel.bat.

Verrückte Zombies

Wer lieber gegen Zombies antreten möchte, sollte einen Blick auf **Doom 3: Teh_Base 2.0** werfen. Die Einzelspieler-Folge schickt Sie als Wachmann in ein gruseliges Irrenhaus mit mordlüsternen Insassen. Das Gameplay ist actionreicher als im Hauptspiel und beschäftigt Sie für zwei bis drei Stunden. Der Mod ist ebenfalls auf unserem Datenträger. (mb)

Runterladen lohnt!

Neben den oben genannten Erweiterungen empfehlen wir Ihnen folgende Mods. Geben Sie zum Download einfach die vierstellige Nummer auf **www.extreme-players.de** ein:

- **Half-Life 2:** Wivenhoe: **9750**
- **Max Payne 2:** Hall of Mirrors: **9743**
- **Trackmania Sunrise:** Project Snow: **9683**
- **Quake 4 (dt.):** Rocket Arena 4 Beta 1: **9763**

Der Pate

Das Leben der Mafiosi ist hart und stets gefährlich. Wir geben Ihnen ein paar Ratschläge mit auf den Weg, wie Sie in Der Pate trotzdem mit dem Corleone Familienunternehmen zum Don von New York City aufsteigen.

Basiswissen

Genug Munition

Immer wenn Sie an einem Schwarzhändler vorbeikommen, kaufen Sie Munition beziehungsweise eine neue Waffe. Da Sie bei jedem Händler nur eine bestimmte Munitionsart bekommen, ist es wichtig, alle nacheinander abzuklappern. Besonders empfehlenswert sind Dynamitstangen. Es ist nämlich ziemlich peinlich, vor dem Safe festzustellen, dass man keinen Sprengstoff dabei hat, nachdem man gerade unter größten Mühen alle Bewacher einer Drogenfabrik überwältigt hat. Und beim nächsten Besuch sind die Gegner wieder vollzählig bei der Arbeit versammelt.

Filmrollen sammeln

Überall im Spiel sind Filmrollen verteilt, durch die Sie ein paar Extras erhalten. Sammeln Sie die Filme ein, erhalten Sie beispielsweise eine gewisse Anzahl an Respekt gutgeschrieben.

Erregen Sie keinen Verdacht

Nachdem Sie einen Auftrag erledigt haben, stecken Sie unbedingt den Ballermann weg, bevor Sie zurück auf die Straße gehen. Es ist unpraktisch, gerade ein Dutzend Männer auf dem Gewissen zu haben, um dann vom nächsten Streifenpolizisten vor der Tür einen Volltreffer zu kassieren.

Teure Wohnungen lohnen sich

In fast jedem Unterschlupf gibt es Gratis-Lebensenergie. Das spart den Arztbesuch. Außerdem liegen – je nachdem wie viel die Bude gekostet hat – noch mehr Waffen in der Gegend herum. Teure Verstecke sind daher sinnvoll. Fahren Sie in einer freien Minute zu unbesetzten Unterschlüpfen und schauen Sie, wie viel die kosten.

Wummen für lau

Wenn Sie im Corleone-Anwesen zu Gast sind, lohnt sich ein Abstecher in den Keller. Hier gibt es jede Menge Waffen und Munition umsonst.

Anbaggern

Mit guter Kleidung und vielen Respektpunkten auf dem Konto beeindrucken Sie die Damenwelt. Auf der Straße himmelt man Sie an und auf Partys lässt sich das eine oder andere Mädel auch beglücken. Übrigens: Im Hauptversteck wohnen im Zimmer vis-à-vis zwei Bordsteinschwalben. Da können Sie Ihre Anziehungskraft überprüfen.

Kampftipps

Wie verhalte ich mich mit Mitstreitern?

Wenn die feindlichen Massen Sie mal gerade nicht allein fordern, lassen Sie ruhig Ihren Komplizen die Hauptarbeit erledigen. Dieser ist nämlich unverwundbar und besitzt unendlich viel Munition, was sich für gewöhnlich als ziemlich hilfreich herausstellt. Allerdings verhalten sich die treuen Seelen nicht sonderlich clever, sodass Sie diesen erst mal den Gegner zeigen müssen, bevor es losgeht. Am aussichtsreichsten ist die Lage, wenn Sie mit mehreren Kollegen unterwegs sind. In solchen Fällen können Sie viel Munition sparen.

Explosive Kisten

Bei den explosiven Kisten mit dem gelben Symbol ist Vorsicht geboten. Schießen Sie aus sicherer Entfernung darauf. Oft benutzen nämlich auch Gegner (wie Paulie) die Sprengstoffkisten, um Sie aufzuhalten. Sie selbst können diese Fässer und Kisten natürlich auch zu Ihrem Vorteil nutzen, wenn sich zum Beispiel zwei Gangster dahinter versteckt haben.

Die Bonuswaffen sind stark

Sparen Sie, um sich neue oder modifizierte Waffen zuzulegen. Bei manchen Händlern finden Sie ausgesprochene Prachtstücke wie die Python – die kostet allerdings schlappe 250.000, ein anderes Maschinengewehr sogar 500.000 Dollar. Ein wenig Geld auf der hohen Kante zu haben ist also mehr als sinnvoll, schließlich glänzen die Bonuswaffen durch stark erhöhte Feuerkraft und sind meist auch zielsicherer.

Richtig kaltstellen

An vielen Stellen im Spiel sind bestimmte Arten der Gegnerbeseitigung gefragt. Wenn Sie also in einer Mission partout nicht weiterkommen, schauen Sie sich um und probieren Sie verschiedene Möglichkeiten durch: Werfen Sie den Gegner zum Beispiel vom Dach oder in einen Ofen hinein. Oft gibt das Spiel Hinweise, auf welche Art Pixelkerle zu entsorgen sind.

Zielen – aber richtig

Die automatische Zielfunktion des Spiels ist nicht immer das Gelbe vom Ei. Gerade in hektischen Situationen oder wenn Gegner hinter Kisten stehen, ist sie unbrauchbar. Versuchen Sie dann lieber, frei zu zielen und einen genauen Treffer anzubringen. Auf diese Weise überwältigen Sie Ihre virtuellen Gegner in den meisten Fällen mit dem ersten Schuss.

Der Gegner flüchtet nicht

Falls ein potenzielles Opfer mal nicht vor Ihnen weglaufen sollte, verpulvern Sie keine Munition. Es kann aufgrund von so genannten Trigger-Fehlern dazu kommen, dass sich die Gegner manchmal nicht von der Stelle



ABDRÄNGEN Quetschen Sie die Verfolger zwischen sich und Hindernissen wie der Treppe ein, damit Sie den Kerlen davonfahren können.



NOTBREMSE In brenzligen Situationen nutzen Sie die explosiven Tonnen auf der Straße – die verwandeln die Umgebung in ein Flammenmeer.

rühren und gleichzeitig auch noch unsterblich sind. Sie nähern sich ihm oder bewegen sich um ihn herum. Das veranlasst die Typen letzlich doch zur Flucht.

Brandsätze in Gebäuden
Wenn Sie wissen, dass sich mehrere Gegner in einem Raum aufhalten, wirkt ein Molotowcocktail manchmal Wunder. Achten Sie beim Einsatz darauf, dass Sie das Ding nicht so dämlich werfen, dass es zu Ihnen zurückkommt.

Schleichpassagen
Bei Schleichpassagen sollten Sie darauf achten, sich lediglich mit einem Gegner anzulegen. Wenn ein Polizist Sie dabei erwischt, wie Sie seinem Kollegen eine Würgedraht-Krawatte um den Hals legen, wird er schnell unfreundlich.

Spezialattacken
Jede Waffe hat einen eigenen so genannten Finishing-Move. Um diesen auszulösen, betätigen Sie bei angeschlagenen Gegnern die „V"-Taste oder Sie drücken bei gezogener Waffe im Nahkampf beide Maustasten. Allerdings ist diese Variante nicht gerade munitionssparend.

Die richtige Bewaffnung
Auch die Waffenwahl kann natürlich über Leben und Tod entscheiden. Auf größere Entfernung bieten sich Pistolen an, bei verstärktem Gegneraufkommen sollten Sie auf die Tommygun zurückgreifen. In verwinkelten Gebäuden empfiehlt sich hingegen die Schrotflinte.

In Deckung gehen
Lehnen Sie sich in Wohnungen an die Wand, um sich besser vor dem Kugelhagel zu schützen. In einer kurzen Feuerpause gehen Sie dann zum Angriff über und erledigen die Gegner.

Halten Sie sich an die Anweisungen!
Schauen Sie sich die einzelnen Aufträge genau an. Durch einige Bonusbestimmungen können Sie unheimlich viel Schotter zusätzlich verdienen. In einer Mission sollen Sie beispielsweise einen gegnerischen Capo „brennen lassen", um lohnenswerte 20.000 Dollar extra einzustreichen. Im Klartext bedeutet das nichts anderes, als Molotowcocktails einsetzen oder aber auf entzündliche Fässer schießen.

Geschäftstipps

Wie überzeuge ich Personen?
Wenn Sie versuchen, einen Laden zu übernehmen, sollten Sie die „Mitarbeit" des Ladenbesitzers nicht nur durch Prügel erzwingen. Effektiver ist es, zunächst seine Einrichtung zu zerstören. Vor allem bei Ladeninhaberinnen führen Schläge oft dazu, dass die Arme eher das Zeitliche segnet, als das Geschäft zu überlassen. Um das Inventar zu ruinieren, empfiehlt sich der Einsatz eines Baseballschlägers.

Kohle scheffeln
Um möglichst viel Geld in die eigene Tasche zu wirtschaften, sollten Sie so viele Geschäfte wie möglich erpressen und übernehmen. Mit dem Geld können Sie sich unter anderem neue Waffen, Munition und Kleidung kaufen.

Wie übernimmt man ein Geschäft?
Wenn Sie einen Laden annektieren wollen, kümmern Sie sich zuerst um die Wachen auf der Straße. Die würden Ihnen sonst nur in den Rücken fallen. Noch besser: Bei fast jeder Einrichtung gibt es in der Nähe vom Haupteingang einen Mauervorsprung oder ähnliches, wo Sie in Deckung gehen können. Jetzt nehmen Sie die Aufpasser aus dem sicheren Versteck unter Beschuss. Oft sind die Jungs im Laden so strunzdumm, dass sie herauskommen und nach dem Rechten sehen wollen. Dabei laufen sie Ihnen genau vor die Flinte.

Gut geschmiert
In **Der Pate** sind Polizisten tatsächlich Ihre Freunde und Helfer. Voraussetzung: Sie zahlen gut. In einem Viertel, in dem Sie die Ordnungshüter kräftig geschmiert haben, drücken die Herren gern mal beide Augen zu. Das ist vor allem dann hilfreich, wenn Sie eine Bank ausrauben oder in Schießereien auf offener Straße verwickelt sind.

Fahrtipps

Verfolgungsjagden
Vermeiden Sie, dass Sie von zwei Polizeiwagen eingekeilt werden. Bei zwei Verfolgern versuchen Sie, einen Wagen der Ordnungshüter gegen ein parkendes Fahrzeug zu drängen, um ihn abzuschütteln. Durch die Fahrgeräusche können Sie klar lokalisieren, von welcher Seite sich eine Polizeistreife nähert. Sie bremsen diese aus beziehungsweise drängen sie ab.

Welches Auto soll ich wählen?
Wichtig ist die Wahl des richtigen Fahrzeugs. Schnelle Flitzer sind gut für Touren unter Zeitdruck, gehen aber bei wenigen Treffern in Flammen auf. Kleintransporter sind dafür besser als Fluchtwagen geeignet, wenn Ihnen dabei massenhaft Kugeln um die Ohren fliegen. Allerdings sind die Vans natürlich auch langsamer.

Gutes Auto
Das Auto auf dem Parkplatz direkt vor der Corleone-Villa ist besonders gut. Es hält viel aus und ist schneller als die meisten anderen Karren. Und bei jedem Besuch steht ein neues Vehikel da!

Viel Verkehr
In einigen Missionen sind Sie damit beschäftigt, vom Norden der Stadt in den Süden zu heizen. Um besonders schnell von A nach B zu gelangen, setzen Sie die Hupe ein. Diese lässt nämlich alle Zivilautos im nahen Umkreis an die Seite fahren, sodass Sie bequem durch die Mitte düsen können.

Feuer gefangen
Wenn Ihr fahrbarer Untersatz erst mal Feuer fängt, sollten Sie schleunigst die Handbremse ziehen und aus dem Auto springen. Schon nach wenigen Sekunden fliegt die Kiste nämlich in die Luft. (rw/as)



VOLLTREFFER In einigen Situationen ist das automatische Zielsystem überfordert. Zielen Sie selbst, treffen Sie wesentlich genauer.



ENDE GELÄNDE Dank der Spezialattacken machen Sie kurzen Prozess mit bösen Buben. Passen Sie nur auf, dass Sie die Taste nicht aus Versehen drücken.

Spellforce 2: Shadow Wars

Die prächtige Fantasy-Welt Eo wartet nur darauf, dass Sie sie erobern. Damit Sie sich nicht in den zahlreichen Quests verstricken oder stundenlang nach wichtigen Gegenständen suchen, helfen wir Ihnen mit detaillierten Levelkarten weiter.

Grundlagentipps

Tutorial, ja oder nein?

Falls **Shadow Wars** für Sie das erste **Spellforce**-Spiel ist, aktivieren Sie auf jeden Fall die Tutorial-Funktion. Auch erfahrene Spieler lassen das entsprechende Häkchen zumindest beim ersten Spielstart stehen, da sonst einige Aufgaben in den Eisenfeldern etwas undurchsichtig sind (zum Beispiel die Baureihenfolge im Strategieteil der Karte).

Die richtige Ansicht

Das optimale Spielerlebnis in **Shadow Wars** erhalten Sie durch regelmäßiges Wechseln der Perspektive. Das gilt auch für die Strategie-Abschnitte im Spiel. Wenn Sie in die Rollenspiel-Ansicht wechseln, haben Sie beispielsweise eine viel bessere Weitsicht und erkennen Gegner bereits aus großer Distanz. Wer alle Truhen und Geheimnisse entdecken möchte, bedient ebenfalls fleißig die Kamera. Viele Truhen sind unter Büschen, Bäumen oder auch in Felsnischen versteckt. In der Strategie-Ansicht lassen sich Objekte anhand einer gelben Einfärbung erkennen, wenn Sie die Kamera über einen solchen Fundort bewegen.

Skripts ausnutzen

Eine Computer-KI ist immer den Zwängen von vorgefertigten Skripts untergeordnet. Nutzen Sie dies vor allem in schwierigeren Passagen aus, indem Sie die Skriptauslöser ausfindig machen, danach den letzten Spielstand laden und sich optimal vorbereiten. Ein Beispiel: In der optionalen Westwehrkarte bekommen Sie den Auftrag, einen Untotenangriff abzuwehren. Wer diese Aufgabe völlig unvorbereitet annimmt, kann leicht in Schwierigkeiten geraten, da die Gegner schon etwas knackiger sind. Gewiefte Spieler errichten vorher eine gut ausgebaute Basis, postieren schon mal die eigenen Truppen sowie Abwehranlagen und lösen erst dann das Quest-Ereignis aus.

Pullrunde

Rollen- und Strategiespielern ist der Begriff „Pullen" sicher geläufig. Die Taktik, einzelne Gegner oder Gegnergruppen von größeren Verbänden oder Abwehranlagen wegzulocken, funktioniert auch in **Spellforce 2** sehr gut. Die künstliche Intelligenz reagiert auf solche Angriffe in der Regel nicht sehr clever, sodass Sie selbst große feindliche Armeen und Basen problemlos erledigen.

Helden- und Truppensteuerung

Stellen Sie Fernkämpfer und Magier immer in Halteposition ab. Sonst laufen Sie Gefahr, dass sich solche Einheiten zu sehr ins Nahkampfgetümmel stürzen und dabei über den Jordan gehen. Wer zum Beispiel mit den Einheiten des Bundes spielt, stellt solche Truppenteile am besten in Reichweite der eigenen Türme mit Elfen-Upgrade ab – die sorgen dann für Heilung.
Der neue Folgemodus für Helden und Begleiter ist nicht ganz unproblematisch. Einmal ausgewählt, bleibt dieser Modus auch aktiv, wenn sich Ihr Avatar auf einer Karte per Reisestein durch die Gegend teleportiert. Die Helden laufen dann schnurstracks zum Avatar – unter Umständen mitten durch noch ungeklärtes Feindesland ...

Heldentod vermeiden

Bevor es in größeren Schlachten zur Sache geht, legen Sie zur Sicherheit lieber einen Spielstand an. Zwar ist die Wiederbelebungsfunktion für Helden und Avatar komfortabel, doch wer Pech hat, schafft es nicht rechtzeitig, in die Nähe des Leichnams zu gelangen, den Sie wieder ins Leben holen möchten. Die fatale Folge ist eine automatische Niederlage.

Vorsorgende Aufklärung

Auf den meisten Kampagnenkarten ist es sinnvoll, zunächst einmal mit der Heldengruppe die Karte soweit wie möglich aufzuklären. Aktivieren Sie dabei vor allem sämtliche Reisesteine, so ersparen Sie sich in manchen Situationen lange Laufwege. Außerdem bekommen Sie einen Überblick, wo gegnerische Patrouillen herumlaufen, Spawn-Punkte und feindliche Basen sind.

Towerplay

Der massive Einsatz von Türmen ist nach wie vor eine gute Möglichkeit, gegnerische Angriffswellen an strategisch günstigen Stellen zu schwächen oder gar aufzureiben. Das klappt zumindest in rohstoffreicheren Karten wie zum Beispiel Lichtwasser sehr gut. Im späteren Kampagnenverlauf nehmen Sie verstärkt gegnerische Rohstoffquellen ein, wenn Sie viele Türme bauen wollen. (sw)

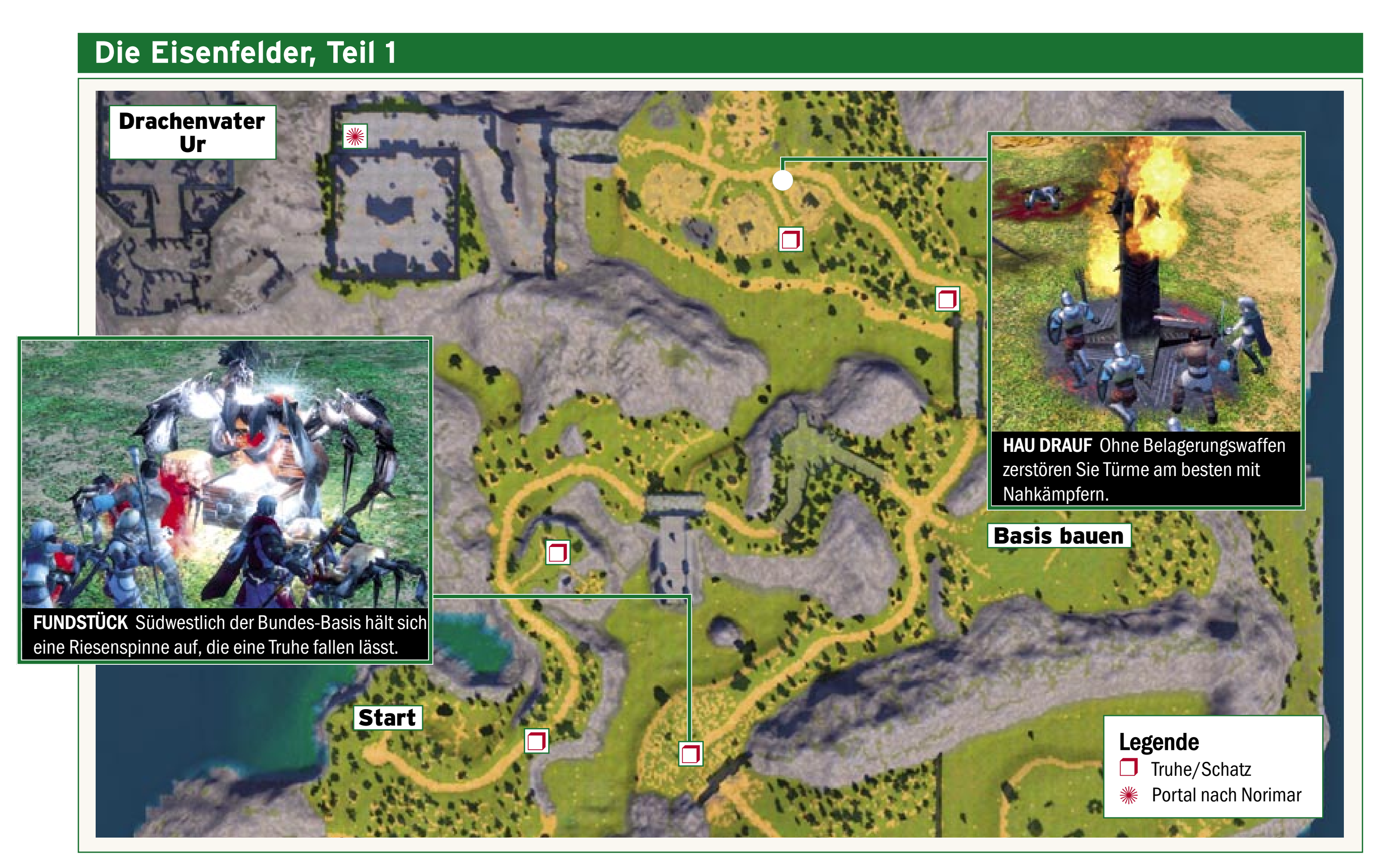
So gehen Sie mit der Kamera und dem Click-and-Fight-System um!

Richtig eingesetzt, erleichtern die beiden unterschiedlichen Kamera-Ansichten (Rollenspiel- und Strategie-Perspektive) das Spiel.



SUCHSPIELCHEN Eine Szene, zwei Ansichten – während Ihnen in der Rollenspiel-Ansicht (A) die Truhe verborgen bleibt, zeigt die Vogelperspektive (B) den Schatz als gelbe Fläche an.

Die Eisenfelder, Teil 1



HAU DRAUF Ohne Belagerungswaffen zerstören Sie Türme am besten mit Nahkämpfern.

FUNDSTÜCK Südwestlich der Bundes-Basis hält sich eine Riesenspinne auf, die eine Truhe fallen lässt.

Lichtwasser

Legende

Truhe/Schatz

Portale

1 Norimar
2 Nadelberg
3 Siebenburg

Reisesteine

1 Portal nach Norimar
2 Verteidigungslager des Ordens
3 Burg von Lyraine
4 Connach
5 Nordosten
6 Ruinen des Ordenshauses
7 Portal nach Siebenburg

1 Alwin
2 Berengar, Letho Grau, Truhe
3 Mauser, Drehlein
4 Außenposten errichten

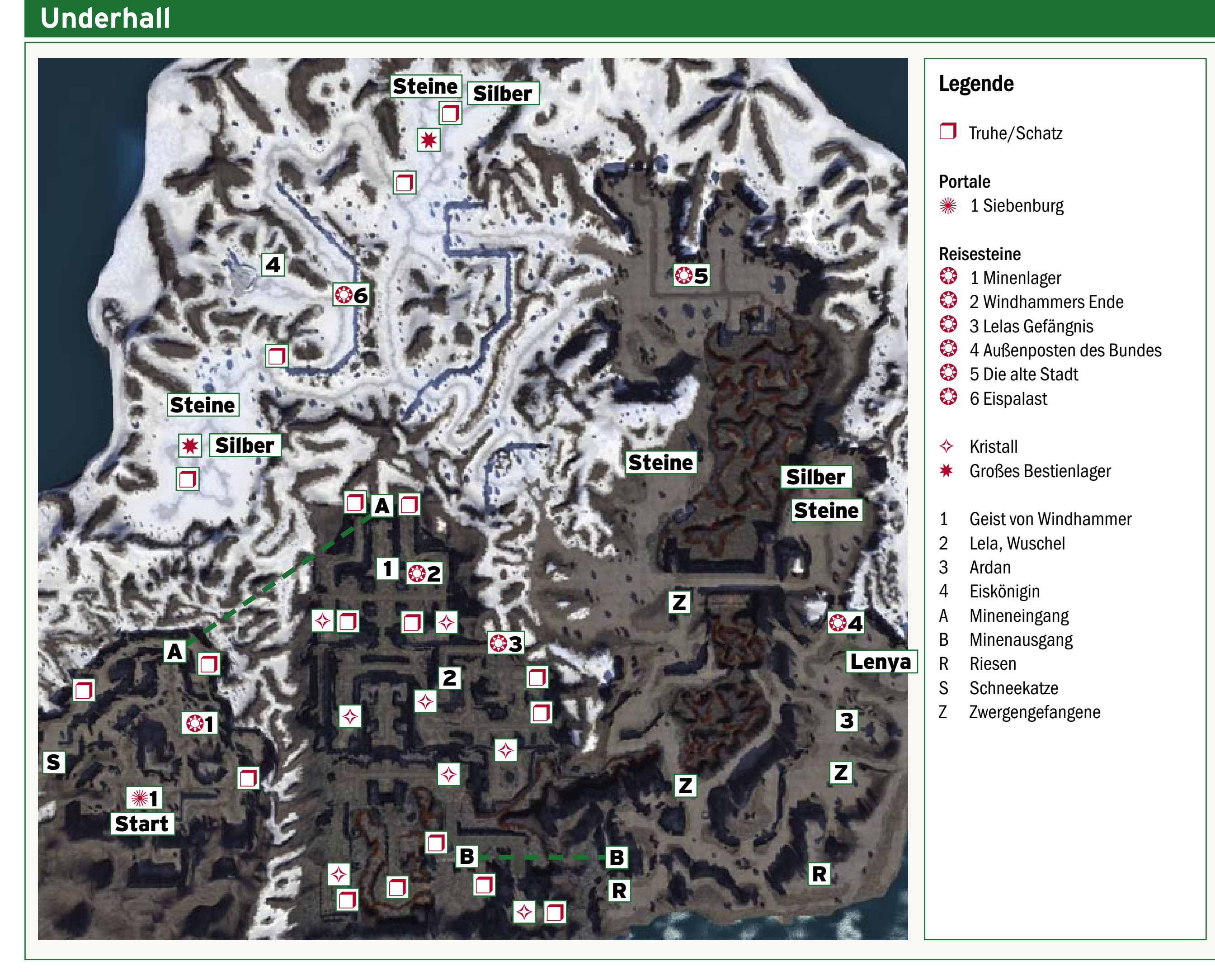
Tipps:

1. Nachdem Sie die Packpferde nach Lichtwasser geleitet haben, erkunden Sie erst einmal in aller Ruhe die Karte. Aktivieren Sie schon mal alle Reisesteine, um später schneller zu den verschiedenen Quest-Orten zu gelangen.
2. Sie errichten einfach vor der Clan-Basis einen Außenposten und dezimieren die Arbeiter des Computergegners. Sammeln Sie dann selbst die wertvollen Rohstoffe.

Norimar



Underhall



S

Siebenburg



Legende

❐ Truhe/Schatz

Portale
- 1 Lichtwasser
- 2 Westwehr
- 3 Underhall
- 4 Dun Mora
- 5 Tuscari-Wüste (nicht aktiv nutzbar)
- 6 Nadelberg

Reisesteine
- 1 Südliches Tor
- 2 Spinnennest
- 3 Universität
- 4 Bauerntor
- 5 Handwerkerviertel
- 6 Südwesten
- 7 Königspalast
- 8 Marktplatz der Händlergilde
- 9 Nordöstliches Tor
- 10 Zwergenviertel
- 11 Arkanum der Magier
- 12 Tempelbezirk der Priestergilde
- 13 Der stille Hain
- 14 Westen
- 15 Garnison der Miliz
- 16 Heilige Stätte
- 17 Nördliches Tor
- 18 Hagards Feste

Wichtige Gegenstände
- ☆ Münz-Truhe
- ● Murmel-Truhe
- ▲ Händler-Truhe
- ✚ Gondersens Paket-Truhe
- ✖ Pilze/Kräuter (WICHTIG: Standorte variieren von Spiel zu Spiel!)
- ❖ Glasharfe
- ✳ Stein der Wahrheit
- ✘ Spinnenseide

Wichtige Nichtspielercharaktere
1 Schattenlied, Einar, Falkmar, Utrecht, König Ulf
2 Askan, Drehlein, Undergant
3 Jorge, Laudinia, Odger
4 Drakkar-Mentor
5 Jandrim Windhammer, Jared, Asha
6 Talienne, Alyre, Alba, Zacharias
7 Sephis
8 Alastar
9 Galius
10 Idara
11 Falida, Redmund, Irion
12 Cardogan, Firin, Gondersen, Thoya
13 Hagard
14 Einsiedler (Banner teilen)
15 Lemuel
16 Siobhan
17 Entführte Schattenlied

Questmonster
E Erdelementare
O Oger
H Harpyien

Star Wars: Empire at War

Die Galaxis ist erobert, die Computer-KI in allen Varianten geschlagen. Jetzt geht es an den Mehrspielerteil – die Königsdisziplin von Empire at War. PC Games gibt Ihnen Tipps, wie Sie von Sieg zu Sieg eilen.

Das Imperium

Bodenschlachten

1. Entsenden Sie Sturmtruppen zu nahe liegenden Minen und nehmen Sie diese ein.
2. Auf den daneben liegenden Baufeldern setzen Sie einen Mix aus Anti-Vehikel- und Anti-Infanterie-Türmen.
3. Kaufen Sie als Erstes die Heldin Mara Jade – ihr Thermaldetonator und ihre Spezialfähigkeit Machtverderben sind optimale Waffen gegen Rebelleninfanterie. Starten Sie mit Mara Störangriffe beim Gegner, so gewinnen Sie genügend Zeit, um die zweite Technologiestufe zu erforschen.
4. Dort angekommen, werben Sie Boba Fett an, stellen ihn Mara zur Seite und erhöhen so den Druck auf Ihren Gegenspieler.
5. Da die zweite Technologiestufe für das Imperium relativ uninteressant ist, erforschen Sie umgehend die dritte Stufe.
6. Haben Sie die dritte Technologiestufe erreicht, bauen Sie AT-ATs. Fordern Sie zudem Imperator Palpatine, Darth Vader und Colonel Veers schnellstmöglich an.
7. Ist das Trio Infernale erst einmal auf dem Planeten gelandet, schlagen Sie Ihren Gegner mit ein paar zusätzlichen AT-AT und AT-AA aus dem Feld.

Raumgefechte

1. Die beste Taktik besteht darin, alle Asteroiden-Minen zu kontrollieren. Sie benötigen dafür Tartan-Kreuzer, um X-Wings und Y-Wings zu bekämpfen.
2. Setzen Sie Ihren Gegner permanent unter Druck: Zerstören Sie mit TIE-Fighter- und TIE-Bomber-Geschwadern alle feindlich besetzten Minen. Sobald die Asteroiden wieder erscheinen, bauen Sie darauf eigene Minen.
3. Haben Sie genügend Credits übrig, erforschen Sie die Technologiestufe 2. Aber Vorsicht: Die Erforschungen von Updates (wie bessere Schilde) sind nicht so wichtig wie die Produktion von Kampfeinheiten.
4. Auf Technologiestufe 2 angekommen, stehen Ihnen nun der Held Boba Fett und der Acclamator-Kreuzer zur Verfügung. Boba Fett zerlegt mit seinen seismischen Bomben ganze Hundertschaften X-, Y- und A-Wings. Der Acclamator-Kreuzer ist in dieser Spielphase ein äußerst starkes Schiff, da er Rebellenfregatten überlegen ist. Im Optimalfall besiegen Sie Ihren Gegner in dieser Phase, da die nächstbesseren Schiffe (Victory Destroyer) erst auf Stufe 4 verfügbar sind. Victory Destroyer sind den MK2 Fregatten der Rebellen wieder überlegen.
5. Auf Stufe 5 ist es für Sie trotz der nun verfügbaren Sternenzerstörer schwierig, da diese etwas schwächer als die Calamari Kreuzer der Gegenseite sind.

Die Rebellenallianz

Bodenschlachten

1. Beginnen Sie sofort mit der Erforschung der zweiten Technologiestufe.
2. Sie verteilen währenddessen Ihre vorhandenen Soldaten auf die umliegenden Minen und bringen diese unter Kontrolle.
3. Auf der zweiten Technologiestufe angekommen, fordern Sie Chewbacca und Han Solo über Ihr Befehlszentrum an. Chewbacca kann mit seiner Fertigkeit „Fahrzeugdiebstahl" gegnerische Vehikel wie den AT-AT einnehmen. Dies sollten Sie auch umgehend tun, sobald Ihr Gegner die Vierbeiner einsetzt. Der Schmuggler Han Solo unterstützt Ihre Truppen, indem er inmitten des feindlichen Fuhrparks seinen EMP-Schlag zündet und damit alle Fahrzeuge lahm legt.
4. Um Ihre Basis zu schützen, bauen Sie in Ihrer schweren Fabrik zwei Gruppen von MPTL. Platzieren Sie die Artillerie auf Erhöhungen oder hinter Bauplätzen, auf denen Sie Anti-Vehikel-Türme aufstellen. Um AT-ATs auszuschalten, bauen Sie eine Gruppe Snowspeeder und benutzen deren Schleppkabel-Spezialfertigkeit.
5. Beginnen Sie nun mit der Erforschung der dritten Technologiestufe. Haben Sie diese erreicht, bilden Sie Obi-Wan Kenobi aus und bauen einige T4-B-Panzer. Erforschern Sie noch die Waffenschadens- und Panzerungs-Updates für den T4-B, damit Ihre Tanks gegen die AT-ATs eine Chance haben.

Raumgefechte

1. Benutzen Sie bei Ihren X-Wings die Fertigkeit „Flügel einklappen". Fliegen Sie sofort zu gegnerischen Asteroidenminen und hindern Sie den imperialen Spieler daran, dort Rohstoffe zu ernten.
2. Produzieren Sie gleichzeitig zwei Corellianische Korvetten. Sind die X-Wing im Zielgebiet angekommen, schicken Sie die Korvetten vor Ort in den Kampf. Korvetten sind etwas stärker als die imperialen Tartan-Kreuzer, während die X-Wings den TIE-Fightern überlegen sind. Nutzen Sie diese Vorteile und zwingen Sie den Gegner dazu, mehr Schiffe zu bauen. Denn wer Schiffe baut, kann nicht die nächste Technologiestufe erforschen.
3. Verlieren Sie eine der drei ursprünglichen Gruppen X-Wings, werden diese in der Raumstation automatisch nachgebaut. Besetzen Sie mit den Neuankömmlingen die noch freien Asteroidenminen.
4. Haben Sie die Kontrolle über zwei bis drei Minen erlangt, erforschen Sie sofort die nächsten Technologiestufe.
5. Kaufen Sie zudem in all Ihren Minen das wichtige Nachschub-Update.
6. Haben Sie Stufe 2 erreicht, Ihr Gegner jedoch nicht, zerstören Sie mit einigen Fregatten seine Raumstation. Ist Ihr Gegner in der Forschung ebenso weit wie Sie, halten Sie ihn bis zur Stufe 5 hin und schlagen ihn dann mit Calamari Kreuzern und Ackbar. (oh/jc)



SICHERN Sobald Sie auf Planeten Minen eingenommen haben, bepflastern Sie die umliegenden Bauplätze mit Verteidigungstürmen.



VERSCHWENDUNG In den meisten Raumgefechten können Sie auch Piraten anheuern. Die Schiffe sind jedoch schwach, weshalb Sie besser eigene Modelle bauen.



Galaktische Eroberung (Imperium)

BILLIGER SIEG Einige Planeten (je nach Karte) sind komplett unbesetzt und können bereits zu Beginn einer Partie von nur einer Einheit Bodentruppen erobert werden.

UNSCHLAGBAR Im Weltraum ist das Trio Vader, Palpatine und Piett beinahe unbesiegbar. Knacken Sie mit der Kombo gleich zu Anfang Admiral Ackbars Flotte, steht einem Sieg meist nichts mehr im Wege.

ÜBERMÄCHTIG Setzen Sie Imperator Palpatine unbedingt als Kampfeinheit ein und ziehen Sie ganze Rebellenarmeen per Machtverderben auf die dunkle Seite.

Galaktische Eroberung (Rebellen)

ÜBERFALL Stören Sie das Imperium zu Anfang einer Partie Galaktische Eroberung so oft es geht, indem Sie leicht verteidigte Imperiumsplaneten mit Kommandotruppen überfallen.

SPIONAGE Stehlen Sie mit C-3PO und R2-D2 so schnell wie möglich alle Technologien der ersten Stufe, sonst werden die extrem wichtigen Technologien der Stufe 2 nicht freigeschaltet.

ÜBERLEGENHEIT Vernichten Sie als Rebell gleich zu Beginn einer Partie mit Ackbars Flotte kleinere Imperiumsflottillen, da die Home One den Acclamator-Kreuzern haushoch überlegen ist.

Raumgefechte

RUSH Da die X-Wings und Rebellen-Korvetten anfangs überlegen sind, machen Sie dem Imperium alle Asteroidenminen zu Spielbeginn streitig.

HINTERRÜCKS Behalten Sie ein bis zwei Fregatten im Nachschubmenü und schicken Sie einen X-Wing mit eingeklappten Flügeln zu entlegenen Asteroidenminen, die sich in feindlicher Hand befinden. Ist der X-Wing angekommen, fordern Sie die Fregatten an und zerstören die Mine.

STÄRKEN AUSSPIELEN Verlieren Sie als imperialer Spieler keine Zeit und erforschen Sie gleich die zweite Technologiestufe, um Acclamator-Kreuzer zu bauen und den Rebellen anzugreifen.

Bodenschlachten

FEUER FREI Bringen Sie Artilleriefahrzeuge knapp innerhalb Ihres Schutzschildes in Stellung und nehmen Sie Angreifer unter Dauerfeuer.

TRIO INFERNALE Die Helden Vader, Palpatine und Veers reichen aus, um eine komplette Rebellenstreitmacht zu zerstören.

DYNAMISCHES DUO Im Gegenzug bringen Han Solo (EMP-Schlag) und Chewbacca (Fahrzeuge kapern) einen AT-AT-Großangriff fast allein zum Stehen.

Obi-Wan Kenobi

Kenobis Fähigkeiten sind im Kampf gegen normale Einheiten des Imperiums nicht allzu hilfreich, da er hauptsächlich heilt. Im Lichtschwertduell gegen den Imperator oder Vader ist Kenobi aber die beste Wahl. Suchen Sie daher die Konfrontation mit den dunklen Jedi und binden Sie diese mit Kenobi.



Darth Vader

Vader beherrscht zwei Fähigkeiten: Schlag der Macht und Machtstoß. Letzterer ist wesentlich wichtiger, da Sie mit diesem Skill in Sekundenschnelle ganze Kohorten Rebelleninfanterie ausschalten. Bewegen Sie Vader inmitten feindlicher Soldatenansammlungen und lösen Sie den Machtstoß aus.



Han & Chewie

Das Schmugglerpärchen Han Solo und Chewbacca ist nicht nur in Bodenschlachten zu gebrauchen. Durch den Unverwundbarkeits-Skill eignen sich die beiden im Weltraum hervorragend zum Jagen feindlicher Helden. Suchen Sie daher den Kampf mit Nervensägen wie Boba Fett oder Darth Vader.



Imperator Palpatine

Der Sith-Lord ist in kleineren Gefechten besonders stark. Durch die Fähigkeit Machtverderben übernimmt er alle Feindeinheiten in einem großen Radius und tötet Infanterie mit Blitzen. Aber Vorsicht: Der Imperator hält nicht viel aus und wird von größeren Feindgruppen durch Feuerkonzentration schnell ausgeschaltet.



Admiral Ackbar

Ackbars Kommandoschiff Home One besitzt die Spezialfunktion Feuerkonzentration und ist im Verbund mit normalen Calamari Kreuzern in der Lage, Sternenzerstörer in Windeseile zu vernichten. Am besten wirkt diese Fähigkeit, wenn Sie Ackbars Flotte überraschend im Rücken Ihres Feindes auftauchen lassen.



Colonel Veers

Veers AT-AT kann mit dem Special „Maximale Feuerkraft“ ganze Feindgruppen mit einem Schuss vernichten. Selbst Helden wie Obi-Wan Kenobi fallen diesen Salven zum Opfer. Im Verbund mit Vader und Palpatine sowie drei weiteren AT-ATs ist Veers kaum zu schlagen. Auch ist Veers gegen Chewbaccas Kaperaktion immun.



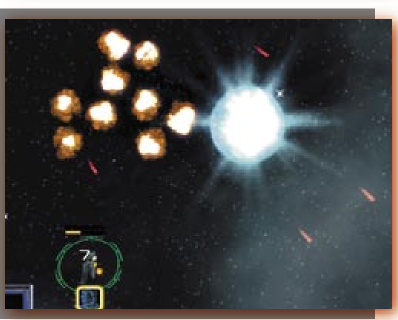
Captain Antilles

Antilles‘ modifizierte Korvette spielt in den frühen Phasen von Mehrspielerpartien eine relativ große Rolle, da sie TIEs mit Leichtigkeit entsorgt und mit der Spezialfähigkeit Gegner schwächen die Zielgenauigkeit von Fregatten und Korvetten negativ beeinflusst. Antilles taugt auch als Jäger von Boba Fett oder Darth Vader.



Boba Fett

Im All ist Fett dank der seismischen Bombe übermächtig, da selbst unbeschädigte X- und Y-Wings im riesigen Explosionsradius sofort verglühen. Das macht Boba Fett besonders in frühen Spielphasen zum unüberwindlichen Hindernis für Rebellenspieler. Unsere Meinung: nicht ganz fair, nicht ganz fein!



Kyle Katarn

Katarn ist der schwächste Rebellenheld und daher nur zu Beginn von Mehrspielerpartien einzusetzen. Zu diesem Zeitpunkt verursachen seine Bomben bei den leichten Fahrzeugen des Imperiums noch verhältnismäßig großen Schaden. Später ist er nicht mehr als eine etwas stärkere Infanterieeinheit.



Captain Piett

Pietts Sternenzerstörer Avenger ist gut, aber keine Konkurrenz für Ackbars Home One. Der Protonenstrahl richtet an Calamari Kreuzern nicht genügend Schaden an. Im Galaktischen Eroberungsmodus ist Piett jedoch erste Wahl, da Sie so schnell an einen Sternenzerstörer kommen, der Fregatten weit überlegen ist.



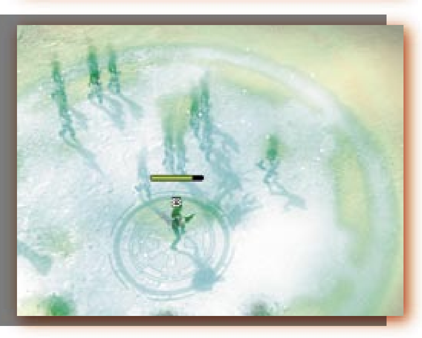
C-3PO & R2-D2

Im Spielmodus Galaktische Eroberung sind die beiden Droiden unverzichtbar, da nur sie Technologien wie neue Schiffstypen vom Imperium stehlen können. Das sollten C-3PO und R2-D2 auch schnellstmöglich tun, da die Rebellion den Imperialen technologisch hinterherhinkt. Zum Kämpfen sind die Roboter ungeeignet.



Mara Jade

Die machtbegabte Jade ist die rechte Hand Palpatines und beherrscht eine Light-Version des Machtverderbens. Sie kann zwar nur feindliche Infanterie übernehmen, das reicht aber in frühen Spielphasen meist aus, um Rebellenspieler schwer zu schädigen, die anfangs zwangsläufig stark auf Fußsoldaten setzen.



Schlacht um Mittelerde 2

Die beiden Kampagnen sind beendet und nun stehen Sie vor der Wahl: Ringkriegmodus oder einzelne Schlachten? Wir geben Ihnen Tipps, wie Sie auf beiden Schienen schnell vorankommen.

Sechs verschiedene Völker

Insgesamt sechs Völker bietet **Die Schlacht um Mittelerde 2**. Wie wir aber in unseren Tests festgestellt haben, sind nicht alle Parteien gleich stark. Wir sagen Ihnen, welche top und welche ein Flop ist.

Menschen

Die Menschen sind in der Summe das beste Volk im Krieg um Mittelerde. Haben Sie vier bis sechs Bauernhöfe aufgestellt, errichten Sie Ställe, um die 500 Rohstoffe teuren Reiter (Gondor Knights) zu bauen. Mit der Kavallerie attackieren Sie sofort die Minen beziehungsweise Bauernhöfe des Gegners, um dessen Wirtschaft lahm zu legen. Feindliche Fußsoldaten haben gegen die Reiter keine Chance, sofern es sich nicht um Lanzenträger oder teure Einheiten wie den Attack Troll handelt. Diesen schwerfälligen Einheiten können Sie jedoch problemlos aus dem Wege gehen. Einzig die Halbgoblins der Goblin-Fraktion halten mit den Reitern Schritt und stellen früh eine Gefahr dar. Bauen Sie zusätzlich einen Trainingsplatz für Bogenschützen und rüsten Sie diesen auf Level 2 aus. Nun dürfen Sie die schlagkräftigen Ithilien Ranger ausbilden, die Ihnen lästige Pikeniere und feindliche Helden wie den fliegenden Nazgûl vom Halse halten. Unterstützen Sie Ihre Truppen dann noch mit Helden wie Gandalf oder einem selbst erstellten Magier, besitzen Sie eine nahezu unaufhaltsame Armee.

Elben

Die Elben sind eine starke, aber nicht übermächtige Spielpartei in **Die Schlacht um Mittelerde 2**. Wie zu erwarten, sind die Bogenschützen die Paradeeinheit der Spitzohren. Zu Anfang bauen Sie die günstigen Lorien-Schützen, später die stärkeren Kollegen aus dem Düsterwald. Ein guter Elbenspieler benötigt jedoch mehr als nur Fernkämpfer. Einige Lorien-Krieger sollten als Nahkampfunterstützung in die Schlacht ziehen, während die baumgleichen Ents feindliche Gebäude aus großer Distanz abreißen. Stellen Sie der Truppe den Elbenherrscher Elrond zur Seite, besitzen Sie eine abgerundete Armee. Ab Level 7 beschwört er einen mächtigen Wirbelwind, der Gebäude wie Gegner im Handumdrehen auslöscht.

Zwerge

Die Zwerge sind die schwächste Partei im Spiel, da ihre Fußtruppen und Helden langsam sind und sich nur schwer gegen feindliche Reiter verteidigen können. Zudem verfügen die Winzlinge nur über Schlachtwagen statt Kavallerie, die viel zu leicht zu zerstören sind. Die Stärken der Zwerge liegen daher im Nahkampf mit anderen Fußsoldaten und im Abreißen von Gebäuden. Wollen Sie sich diese Vorzüge im Mehrspielermodus zu Nutze machen, spielen Sie im Verbund mit Menschen, Goblins oder den Mächten Mordors, um die Nachteile auszugleichen. Zwerge sind in der frühen Spielphase besonders stark. Sobald Sie ein paar Guardians (Nahkämpfer) gebaut haben, greifen Sie den Gegner an. Besonders die Mächte Mordors und die Goblins haben den standhaften Zwergen zu Beginn nicht viel entgegenzusetzen. Ziehen Sie jedoch gegen Menschen in die Schlacht, bilden Sie immer auch ein paar Pikeniere aus, da die Menschen sehr schnell über Reiter verfügen. Später dürfen Zwerge auch den Bogenschützentyp Men of Dale ausbilden, der unbedingt mit den Guardians und Pikenieren eingesetzt werden sollte. Die Belagerungswaffen bauen Sie besser nur im Notfall, da diese sehr langsam und leicht zerstörbar sind.

Mordor

Mordor gehört neben den Menschen zu den stärksten Völkern Mittelerdes. Besonders mächtig sind die Nazgûl (Helden) und deren Reittiere, die fliegenden Fellbeasts. Mit den Nazgûl stören Sie hervorragend Ihren Gegner während der Aufbauphase (mehr dazu auf der nächsten Seite). Die wichtigste Kampfeinheiten sind die Ork-Krieger und -Bogenschützen, die Sie im Orc Pit massenhaft und kostengünstig ausbilden. Falls sich der Kampf in die Länge zieht, bauen Sie einige Troll Cages, in denen Sie kampfkräftige Attack Trolls und Mountain Trolls herstellen. Für eine Trollarmee brauchen Sie jedoch eine florierende Wirtschaft, da ein Attack Troll bereits 1.000 Rohstoffe kostet. Nur Pikeniere, Helden oder ein massives Aufgebot an Bogenschützen sind für die Trolle gefährlich.

Isengart

Isengart-Spieler können genau wie die Menschen von Beginn an Kavallerie in Form der Warg-Reiter ausbilden, die besonders im frühen, aber auch im mittleren Spielverlauf fast alle feindlichen Einheiten schlagen oder ausmanövrieren. Vor den Lanzenreitern der Menschen sollten sie sich jedoch fern halten. Am besten verfolgen Sie mit den Wargen dieselbe Taktik wie die Menschen mit ihren Reitern: Zerstören Sie immer wieder entlegene Bauernhöfe und Minen, um die Wirtschaft Ihres Gegners zu behindern. Der mächtigste und zugleich teuerste Held Isengarts ist Saruman. Der mit den Skills Wizard Blast und Fireball ausgestattete Magier ist auf niedrigem Level sogar etwas stärker als Gandalf.

Goblins

Die Goblins eignen sich hervorragend, um Menschen zu bekämpfen. Zum einen besitzen sie mit Lanzen ausgestattete Halbtrolle, die sich genauso schnell bewegen wie Pferde und mit einem Hieb Reiter aus dem Sattel holen. Benutzen Sie zudem das Upgrade



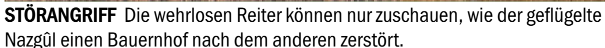
REICHWEITENSTARK Während Krieger und Bogenschützen feindliche Einheiten beschäftigen, reißen die Ents aus sicherer Entfernung die gegnerischen Gebäude ab.



FLIESSBANDARBEIT Mit genügend Minen und Troll Cages produzieren Sie im Akkord kampfkräftige Attack und Mountain Trolls, die den Gegner einfach überrollen.







STÖRANGRIFF Die wehrlosen Reiter können nur zuschauen, wie der geflügelte Nazgûl einen Bauernhof nach dem anderen zerstört.

EINIGELN Um den Nazgûl abzuwehren, bauen Sie Bogenschützen und Verteidigungstürme. Der Aufwand ist jedoch enorm und kostet sehr viele Rohstoffe.



Scavenger, das im Gebäude Treasure Trove zu erforschen ist, erhalten Sie pro getöteten Gegner zusätzliche Rohstoffe. Für einen erlegten Held bekommen Sie bis zu 1.500 Rohstoffe! Die Spezialkräfte Balrog und Drache gehören zu den mächtigsten Waffen in **Die Schlacht um Mittelerde 2**.

Heldenhaft

Welche sind die besten Helden?

Helden spielen bei **Die Schlacht um Mittelerde 2** eine sehr große Rolle, weshalb Sie bei der Wahl und Zusammenstellung Ihrer Protagonisten besonders Acht geben sollten.

1. Erstellen Sie über das Hauptmenü eigene Helden. Jeder Charakter sollte über maximal drei bis vier Fähigkeiten in mehreren Ausbaustufen verfügen. Am besten ist der Magier (siehe Extrakasten auf Seite 147). Nahkämpfer bringen in der Regel nur wenig. Einzig die Zwergenskills Leap und Slam sind nützlich, da sie genau wie der magische Fireball ganze Gegnerscharen durch die Luft wirbeln.

2. Einige vom Spiel gestellte Helden wie Gandalf, Aragorn oder der berittene Nazgûl sind ebenfalls empfehlenswert. Hier die wichtigsten Vorteile:

- Gandalf: Wizard Blast, Word of Power
- Saruman: Fireball, Wizard Blast
- Nazgûl: Flugattacken
- Aragorn: Untotenarmee beschwören
- Galadriel: Tornado

3. Die fliegenden Nazgûl sind im Ringkriegmodus besonders stark, da sie in den ersten Spielminuten das Schlachtfeld dominieren, wenn der Gegner nicht von vornherein sehr viele Bogenschützen in die Schlacht führt (im Ringkriegmodus). Meist verfügt der Gegner aber über keine bis wenig Bogenschützen und so können Sie mit dem fliegenden Nazgûl gefahrlos Minen und Bauernhöfe zerstören und feindliche Bodeneinheiten auslöschen. Zum einen behindert das Ihren Gegner wesentlich beim Aufbau, während Sie eine starke Basis und Armee erstellen, zum anderen erhält der Nazgûl schnell Erfahrung und wird so mächtiger.

4. Setzen Sie einen anderen verwundbareren Helden ein oder verteidigt sich Ihr Gegner besser, nutzen Sie die Aufbauphase zum Leveln des Protagonisten. Neutrale Wesen, wie die überall auf den Karten zu findenden Goblins, Wölfe, Bären oder Trolle, sind hierfür perfekt geeignet. Wollen Sie an so genannten Creepspots für mehrere Minuten Erfahrungspunkte ernten, zerstören Sie nicht die Gebäude der neutralen Kreaturen. Greifen Sie lediglich die Kreaturen an. Auf diese Weise bekommen Sie einen unendlichen Nachschub zum Leveln.

In die Schlacht ziehen

Der Kampf geht weiter

1. Verheizen Sie nie Ihre Armee, egal wie viele Rohstoffe Sie haben. Jeder gefallene Soldat bringt den gegnerischen Helden Erfahrungspunkte. Und ein einzelner Level-10-Magier ist selbst mit der größten Armee kaum zu knacken. Außerdem sammeln auch normale Einheiten Erfahrung und werden so mit der Zeit mächtiger. Ziehen Sie deshalb beschädigte Truppen sofort von der Front ab.

2. Blockieren Sie Engstellen mit Pikenieren in Stachelformation für Kavallerie.

3. Setzen Sie Bogenschützen oder Axtwerfer in Turmruinen und in wichtigen Gebäuden Ihrer Basis ein.

4. Ist die Schlachtsituation verfahren, sprich kein Spieler erreicht einen Vorteil durch die Zerstörung von Minen und Bauernhöfen, dann sammeln Sie Ihre Truppe und warten, bis alle Spezialkräfte voll aufgeladen sind. Starten Sie anschließend einen Großangriff ins Herz der feindlichen Basis. Fegen Sie erst die Armee des Gegners und anschließend die Produktionsstätten für Einheiten weg. Die feindliche Festung attackieren Sie erst dann, wenn nahezu alle Kasernen, Brutstätten und Ställe vernichtet sind. Der Gegenspieler darf keine Gelegenheit bekommen, Einheiten nachzubauen. Setzen Sie Ihre Bogenschützen direkt auf feindliche Helden an, damit diese keinen Schaden anrichten.

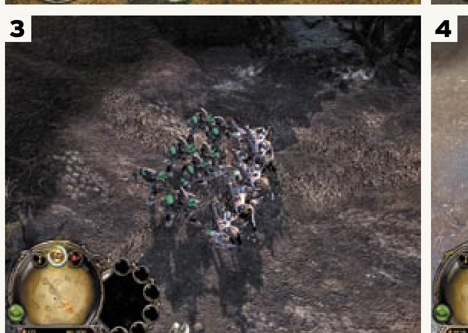
5. Benutzen Sie die unterschiedlichen Stance-Einstellungen (Verhalten der Einheiten). Versetzen Sie Ihre Nahkampfeinheiten in eine defensive Kampfhaltung, um deren Panzerung zu erhöhen, und stellen Sie offensive Einheiten wie Bogenschützen aggressiv ein, um deren Angriffsstärke zu erhöhen.

Welche Einheit kontert wen?

Was tun, wenn der Gegner früh mit haufenweise Infanterie oder Reitern ankommt? Und wie bekämpft man einen Nazgûl, der mit seinem Fellbeast angefliegt? PC Games hat einige Tipps für Sie parat.

1


2


3


4


5




1. Nazgûl vs. Nahkämpfer
Der fliegende Nazgûl ist perfekt, um einen feindlichen Rush mit billigen Nahkämpfern aufzuhalten.

2. Bogenschützen vs. Nazgûl
Attackiert der Geflügelte Ihre Basis und Soldaten, bauen Sie vier bis sechs Bogenschützengruppen.

3. Halbtrolle vs. Reiter
Wird die Kavallerie zur Plage, greifen Sie zu den etwa gleich schnellen Lanzenträgern der Goblins.

4. Mountain Giants vs. Reiter
Die teuren Mountain Giants der Goblins reißen nicht nur Gebäude ab, sie zermalmen auch Ross und Reiter.

5. Attack Trolls vs. Reiter
Mordors Attack Trolls fegen Kavalleristen sogar noch schneller hinweg und demolieren dazu Gebäude.

Wir bauen einen Überhelden

Magier sind die stärkste Helden in Die Schlacht um Mittelerde 2. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das Optimum erreichen.

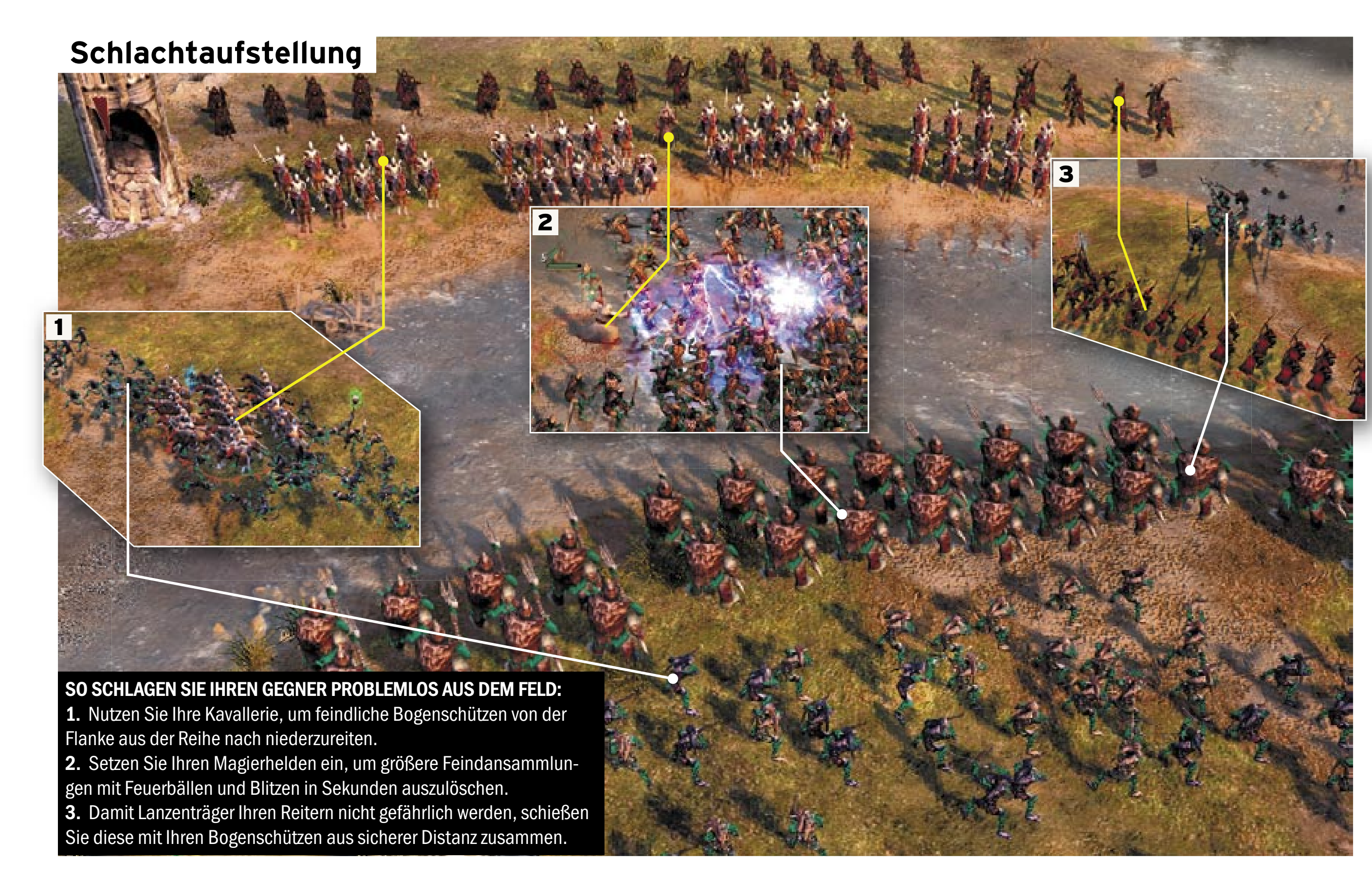
Attribute

Zaubersprüche

Attribute
Verteilen Sie die meisten Attributpunkte auf Armor, Power und Health. Vision (Sichtreichweite) sollte ebenfalls einige Punkte bekommen. Die Heal Rate (Heilrate) ist eher unwichtig, da Sie Ihren Magier nach einer Attacke für einige Zeit wieder zum Aufladen hinter die Linien schicken.

Zaubersprüche
Wählen Sie wie gezeigt nur drei Zaubersprüche in den jeweiligen Ausbaustufen aus: Fireball, Ball Lightning und Wizard Blast.

Schlachtaufstellung



SO SCHLAGEN SIE IHREN GEGNER PROBLEMLOS AUS DEM FELD:
1. Nutzen Sie Ihre Kavallerie, um feindliche Bogenschützen von der Flanke aus der Reihe nach niederzureiten.
2. Setzen Sie Ihren Magierhelden ein, um größere Feindansammlungen mit Feuerbällen und Blitzen in Sekunden auszulöschen.
3. Damit Lanzenträger Ihren Reitern nicht gefährlich werden, schießen Sie diese mit Ihren Bogenschützen aus sicherer Distanz zusammen.

Der Ringkrieg: Wie bauen Sie Ihr Reich richtig auf?

Welche Region sollte unbedingt gehalten werden? Und welche Gebäude sind an dieser Stelle sinnvoll? PC Games weiß Rat.

1. Festungen
Bauen Sie in allen Frontregionen, die nicht standardmäßig über Verteidigungsanlagen wie Minas Tirith verfügen, eine Festung.

2. Kasernen
Bauen Sie zu den Festungen Kasernen, um bereits auf der Strategiekarte Einheiten auszubilden.

3. Historische Festungen
Befindet sich eine Festung wie Minas Tirith in der Region, bauen Sie nur eine Kaserne, um vor Ort eine Garnison auszubilden.

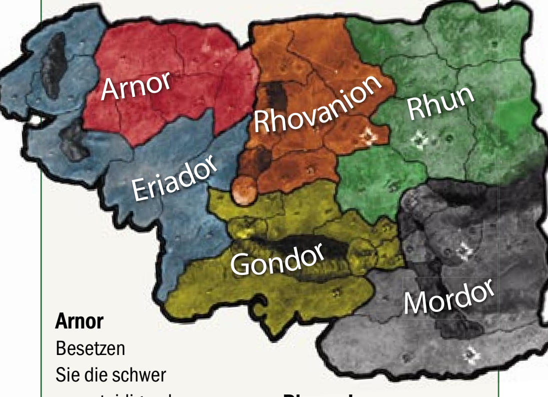
4. Bauernhöfe
Um die Rohstoffeinkünfte und das Einheitenlimit zu erhöhen, bauen Sie in sicheren Hinterlandregionen einige Bauernhöfe.

5. Helden
Es bringt nichts, zwei oder drei der Hauptfhelden auf einem Fleck zu positionieren, da maximal ein Held in die Schlacht ziehen kann.



Der Kontinentalbonus

Wie im Brettspiel Risiko geben zusammenhängende Mittelerderegionen verschiedene Boni.



Arnor
Besetzen Sie die schwer zu verteidigenden Länder Arnors (nur eine Festung), erhalten Sie 20 Prozent mehr Erfahrungspunkte.

Rhun
Die Lande Rhuns geben 15 Prozent höhere Angriffswerte, bieten aber nur eine Feste.

Eriador
Genau wie Rhun erhalten Ihre Truppen 15 Prozent höhere Angriffswerte, wenn Sie die Region halten. Festungen gibt es keine.

Rhovanion
Rhovanion verfügt über zwei Festen und bietet einen 20-Prozent-Bonus auf alle Verteidigungswerte.

Mordor
Das durch vier Festungen geschützte Mordor gibt einen zwanzigprozentigen Bonus auf Erfahrungsgewinnung.

Gondor
Das durch zwei Festen gesicherte Gondor gibt 20 Prozent auf die Verteidigungswerte.

Spezialkräfte einsetzen

Powerpunkte und Magie

1. Durch jeden Kampf, egal ob Sieg oder Niederlage, erhalten Sie Power-Punkte, mit denen Sie Spezialkräfte (Powers) kaufen. Durch Siege bekommen Sie natürlich mehr Punkte als durch Niederlagen. Kaufen Sie mit den Punkten sobald wie möglich Spezialkräfte ein. Aber achten Sie darauf, welchen Zweig Sie einschlagen. Denn nicht jede Spezialkraft führt am Ende zum gewünschten Ziel. Wollen Sie zum Beispiel als Mensch die Geisterarmee kontrollieren, sollten Sie zu Anfang nicht die Spezialkraft „Rebuild" kaufen. Verschwenden Sie die Power-Punkte außerdem nicht für viele kleine Kräfte. Sparen Sie lieber, um möglichst schnell zu einer der höchsten Spezialkräfte (Ultimate) zu gelangen.
2. Die Ultimates sind nicht gleich stark. Im Vergleich: Die Goblins können den Balrog und einen Drachen beschwören. Die Zwerge hingegen verfügen über eine Instant-Festung und Erdbeben. Die zwei Goblin-Kreaturen besitzen ein enormes Zerstörungspotenzial, während das Erdbeben in der Regel nur ein Gebäude zerstört und anliegende Bauten lediglich beschädigt. Die Instant-Festung ist praktisch nutzlos, da Kreaturen wie Balrog, Drachen oder auch Trolle diese in wenigen Sekunden zerstören. Die wichtigsten Ultimates sind:

- Balrog (Mordor, Goblins)
- Drache (Goblins, Isengart)
- Drachenattacke (Isengart)
- Flut (Elben)
- Geisterarmee (Menschen)

Zusatztipps

Was Sie noch beachten sollten

1. Sparen Sie sich den Bau von Wällen oder Festungserweiterungen. Die Mauern und Gebäude halten im Verhältnis zu den Kosten viel zu wenig aus. Investieren Sie Ihre Rohstoffe lieber in Einheiten oder Einheiten-Updates. Besonders lohnenswert sind die Updates für Reiter und Bogenschützen. Updates für Schwertkämpfer (Fußsoldaten) bringen in der Regel wenig, da dieser Einheitentyp zu schnell verloren geht.
2. Es reicht nicht aus, Updates in Kasernen oder Ställen zu erforschen. Damit die Schwadronen auch damit ausgerüstet werden, kaufen Sie die Updates über das jeweilige Einheitenmenü.
3. Dehnen Sie kontinuierlich Ihre Basis aus. Besonders wichtig ist der Bau von Minen beziehungsweise Bauernhöfen, um mehr Rohstoffe und ein höheres Bevölkerungslimit zu erhalten. Die Größe einer Armee ist ein entscheidender Faktor, wenn es um Sieg oder Niederlage geht. Zu Anfang sollten Sie besonders auf die Prozentzahl achten. Je höher die Zahl, desto mehr Rohstoffe fließen in Ihre Kasse. Im späteren Verlauf pflastern Sie jeden freien Fleck mit Minen/Bauernhöfen zu, um das Einheitenlimit anzuheben.
4. Versuchen Sie, neutrale Gebäude so schnell wie möglich einzunehmen. Diese bringen Ihnen Vorteile wie zum Beispiel eine erhöhte Rohstoffproduktion.
5. Spielen Sie auf Festungskarten wie Helms Klamm und starten Sie in der Festung, dann schließen Sie sofort die Tore. So verschaffen Sie sich Zeit, da Tore mehrere Minuten lang halten, bevor der Angreifer durchbricht. (oh)

PC- Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf. oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. ANTIVIREN-PROGRAMME
Probleme mit mehreren Tools

Ich habe eine Frage zu der Installationsdatei von Antivirenkit Trial. Als ich das Antivirenkit nämlich installieren wollte, zeigte mir das bereits installierte Antivir bei der Installation des Virenlexikons zwei Virenmeldungen an. Kann es sein, dass sich die beiden Antivirenprogramme in die Quere kommen oder ist da was schief gelaufen?

MAXIM ZUBAREV

PC Games: Setzen Sie zwei Antivirenprogramme ein, dann werden nur in seltenen Fällen die Signaturdateien als Virus erkannt. Zudem legen Virenscanner Quarantäne-Ordner an und packen infizierte Dateien dort hinein. Zwei Virenscanner sind also nicht empfehlenswert.

2. ASUS-GRAFIKKARTE
EN7800GTX Top vor dem Aus?

Ich wollte mir einen neuen PC kaufen und als Grafikkarte die Asus EN7800GTX Top einbauen. Mein Händler sagte mir aber, dass Asus die Karte nicht mehr herstellt und nur noch Lagerbestände verkauft werden. Wenn das jetzt stimmt, warum stellt Asus die Produktion ein, da die Grafikkarte eine gute Alternative zur teuren 512-MByte-Version der 7800 GTX ist?

MATTHIAS BENEDEK

PC Games: Auf Anfrage wurde uns von Asus mitgeteilt, dass die Produktion der EN7800GTX Top bereits letztes Jahr eingestellt wurde. Laut Asus war die Produktionsausbeute einfach zu gering. Dafür hat Asus die Produktpalette umgestellt. So erbt die normale EN7800GTX den Kühler von Arctic Cooling. Beachten Sie aber, dass auch noch 7800-GTX-Restbestände mit dem Referenzlüfter von Nvidia im Handel verfügbar sind.

3. SLI-KOMPATIBILITÄT
Welches Netzteil brauche ich?

Ich würde gerne wissen, ob ich zwei Grafikkarten von unterschiedlichen Herstellern im SLI-Betrieb laufen lassen kann. Ich habe eine Geforce 6800 Ultra von Gainward. Reicht mein Be-Quiet-Netzteil mit 420 Watt für SLI aus oder brauche ich ein neues Netzteil?

MLUNDMI

PC Games: Mit den aktuellen Nvidia-Treibern ist es möglich, zwei Grafikkarten von unterschiedlichen Herstellern im SLI-Modus zu betreiben. Allerdings müssen beide Karten den gleichen Grafikchip besitzen. Selbst wenn eine der beiden Karten höher getaktet sein sollte, ist das für SLI kein Hindernis. Im Normalfall sollte Ihr Netzteil ausreichend sein. Für zwei 6800-Ultra- oder zwei 7800-GTX-Karten empfiehlt Nvidia aber mindestens ein 500-Watt-Netzteil mit 30 Ampere auf der 12-Volt-Leitung. Für die Mainstream-Modelle 6800 und 6800 GT reicht laut Nvidia ein 420-Watt-Netzteil aus (12V: 25A), während zwei 6600-GT-Modelle auch mit einem 350-Watt-Netzteil zu betreiben sind (12V: 20A).

4. XBOX-360-CONTROLLER
Keine Vibrationsfunktion?

Ich frage mich gerade, ob Sie jetzt einen Sponsorenvertrag mit Microsoft haben. Anders kann ich mir nämlich nicht erklären, warum das Microsoft Xbox-360-Gamepad bei der Bewertung „Vibration" ein „Gut" bekommen hat, obwohl es die Vibrationsfunktion (noch) nicht unterstützt.

CHRISTIAN PERSCHLER

PC Games: Die in manchen Spielen unterstützte Vibrationsfunktion ist in der Tat technisch gut umgesetzt. Dafür gibt es ein „Gut". Allerdings hat der Controller eine Abwertung bekommen, da die Funktion aktuell nur von wenigen Spielen unterstützt wird. Die Angabe „Vibrationsfunktion" bezieht sich nicht auf die Kompatibilität, sondern auf die technische Umsetzung.

5. LENKRAD MIT DREI ACHSEN
Drei Achsen bei Memo Racing?

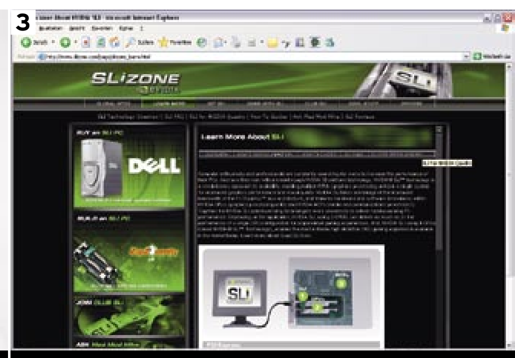
Ich suche gerade ein Lenkrad für den PC. Erst durch Ihren Artikel wurde ich auf den Vorteil

2



7800 GTX Asus stellt die EN7800GTX Top nicht mehr her und verwendet den Kühler nun auf der EN7800GTX.

3



SLI ZONE Unter www.slizone.com klärt Nvidia alle Fragen im Zusammenhang mit SLI.

5



THRUSTMASTER Das neue Rally GT Pro Force Feedback unterstützt drei Achsen.

Problem des Monats

Pixelfehler bei LC-Display

Ich habe mir nach Ihrem Test den Viewsonic-924-Flachbildschirm gekauft. Ich bin auch sehr zufrieden, aber ich habe zwei Pixelfehler bei meinem Monitor. Einen leuchtend grünen und einen nicht so stark leuchtenden blauen. Kann man einen Bildschirm umtauschen, der einen oder mehrere Pixelfehler hat? Allerdings weiß ich nicht, was Sub-Pixelfehler sind, deshalb bin ich mir auch nicht sicher, ob ich den Monitor nun umtauschen kann. Zitat von Viewsonic: „Viewsonic gewährleistet eine Garantie auf Sub-Pixelfehler (rot, grün oder blau) für LCD-Monitore gemäß der ISO-Norm 13406-2 Klasse II. Bezüglich Pixelfehler übertrifft Viewsonic die Anforderung der ISO-Norm 13406-2 Klasse II. Denn Viewsonic gestattet keine kompletten Pixelfehler (permanent dunkel oder hell leuchtend), die aus zusammenhängenden Sub-Pixeln rot, grün oder blau bestehen (‚Zero Pixel Defect Policy').“

JONAS LAMPRECHT

Jedes Pixel auf dem Bildschirm besteht aus jeweils drei Sub-Pixeln in den drei Grundfarben. Durch unterschiedliche Helligkeit der Sub-Pixel kann das Pixel in verschiedenen Farben leuchten und sogar weiß sein. Der von Ihnen beschriebene Fehler beim Viewsonic-TFT deutet auf ein kaputtes Sub-Pixel hin, die zwei anderen funktionieren noch. Erst wenn alle drei Sub-Pixel defekt sind, (Pixel bleibt dunkel oder leuchtet dauerhaft weiß), greift die Garantieerweiterung von Viewsonic.



VIEWSONIC Jeder Hersteller hat andere Bedingungen, die es dem Anwender erlauben, den Bildschirm bei Pixelfehlern umzutauschen.

einer getrennten Achse für Gas und Bremse aufmerksam. Eigentlich liebäugle ich mit dem Logitech Momo Racing. Aber weder auf der Herstellerseite noch aus sonstigen Produktbeschreibungen ist zu entnehmen, ob für Gas und Bremse getrennte Achsen benutzt werden.

REINER GORMANNS

PC Games: Nach Angaben von Logitech besitzt auch das Momo Racing eine Drei-Achsen-Unterstüzung. Gas und Bremse lassen sich also somit gleichzeitig betätigen. Um diese jedoch nutzen zu können, müssen Sie vorher im Gerätemanager unter der Option „Gamecontroller“ festlegen, dass Gas und Bremse nicht als eine kombinierte, sondern als getrennte Achse in Aktion treten sollen.

6. LOOP-MODUS
Spiele im Loop-Modus betreiben

In einer Testmethode ist vom Loop-Modus die Rede. Was hat es damit auf sich und wie betreibe ich Spiele im Loop-Modus?

WEAZELL

PC Games: Läuft ein Spiel im Loop-Modus, dann wiederholt sich eine bestimmte, meist vorher aufgezeichnete Spielszene so lange, bis der Nutzer diese abbricht. Dieses Verfahren eignet sich zwar sehr gut für Belastungstests, ist aber nur mit wenigen Benchmarks wie dem 3DMark oder Spielen möglich. Dazu gehören **Quake 4 (dt.)**, **Unreal Tournament 2004 (dt.)** und **Far Cry (dt.)**.

7. SPEICHERFRAGE
Dual-Channel oder mehr RAM?

Ich nutze ein MSI-Board der K7N2-Delta2-Serie, die drei DIMM-Slots hat. Laut Handbuch wird der schnellere Dual-Channel-Modus nur angeboten, wenn zwei der drei Slots verwendet werden. Derzeit habe ich dort nur ein 512-MByte-Modul drin, möchte jedoch gerne aufrüsten. Sollte ich lieber nur einen zusätzlichen Riegel kaufen, um den Dual-Channel-Modus nutzen zu können, oder gleich zwei RAM-Module? Was wirkt sich besser auf die Performance (sowohl beim Spielen als auch beim Arbeiten) aus?

MARC WALKER

PC Games: Ob Dual-Channel oder zusätzliche Speicherkapazität mehr Performance bringen, hängt von Ihren Spiel- und Arbeitsgewohnheiten ab. Wenn Sie häufig Bilder oder Videos bearbeiten und beim Spielen zahlreiche Programme (etwa Virenscanner, Download, Teamspeak) im Hintergrund arbeiten lassen, läuft das System mit mehr RAM deutlich schneller. Falls Sie jedoch beim Spielen auf Hintergrundanwendungen verzichten, reichen 1.024 MByte vollkommen aus. In diesem Fall sollten Sie dem Dual-Channel-Modus den Vorzug geben – Spiele laufen damit immerhin bis zu 9 Prozent schneller.

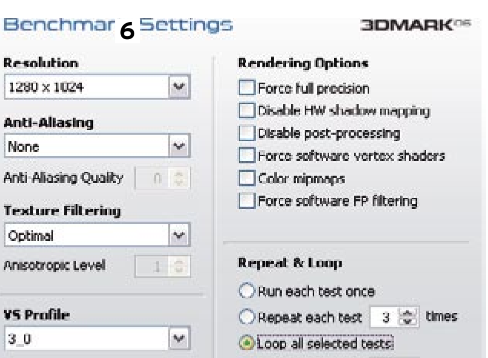
8. TEMPERATURPROBLEME
Passiv gekühlte Geforce 7800 GT

Bei Ihnen wird von Temperaturproblemen mit der Asus NX7800GT Top Silent berichtet. Andere Tester haben diese Probleme nicht. Woran liegt das?

MARKUS ELFRING

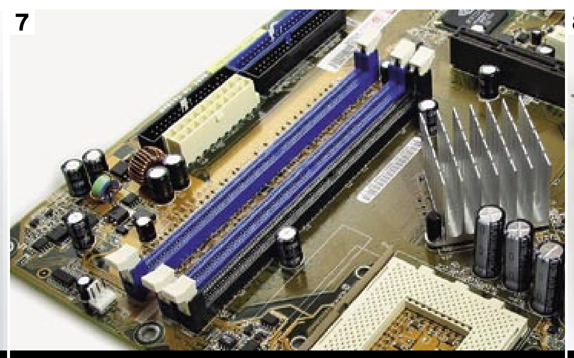
PC Games: Das kann daran liegen, dass einige Chips die Temperatur besser und andere Modelle die hohe Temperatur schlechter vertragen. Jeder Chip ist anders. So lässt sich auch jede Grafikkarte unterschiedlich gut übertakten. Weiterhin können natürlich Faktoren wie Gehäuselüftung oder die Raumtemperatur eine wichtige Rolle spielen. Gerade bei der NX7800GT Top Silent von Asus ist aufgrund der passiven Kühlung ein optimaler Luftstrom nicht zu vernachlässigen, damit es auch im Dauerbetrieb nicht zu Grafikfehlern oder Abstürzen kommt.

6



3DMARK06 In den Einstellungen können Sie die Loop-Funktion aktivieren.

7



DUAL-CHANNEL Bei einigen Mainboards ist der Dual-Channel-Modus nur zu nutzen, wenn lediglich zwei der drei Slots belegt sind.

8



PASSIVE KÜHLUNG Eine passive VGA-Kühlung ist meist nur bei guter Gehäuselüftung empfehlenswert.







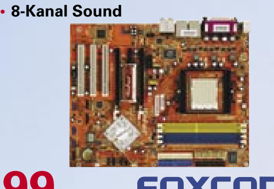

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

MAINBOARDS

FOXCONN NF4SK8AA

- NVIDIA® nForce4 SLI Chipsatz
- 4x DDR-RAM (Dual-Channel)
- 2x U-133, 4x S-ATA II (RAID)
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x4, 3x PCI
- 4x USB 2.0, Gigabit-LAN
- 8-Kanal Sound



99,-

FOXCONN

CPUs

RAM

GRAFIKKARTEN

FESTPLATTEN

DVD-LAUFWERKE

XFX GF7900GT XTreme

- NVIDIA® GeForce™ 7900GT Grafikchip
- 256 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- DVI, VGA, TV-Out
- Retail



329,-

XFX

NETZWERK & KOMMUNIKATION

TFT-MONITORE

BENQ FP93GX

- 48,3 cm sichtbares Bild
- Kontrast: 700:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- Reaktionszeit: 2 ms • VGA, DVI-D
- schwarz

379,-

BenQ

EINGABE & GAMING

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

BAREBONES

SHUTTLE SN21G5

- NVIDIA® nForce 410 Chipsatz
- NVIDIA® GeForce™ 6100 Grafik onboard
- 2x DDR-RAM
- extern: 1x 5,25", 1x 3,5", intern: 2x 3,5"
- 2x S-ATA II RAID, 1x U133
- 1x PCIe x16, PCI
- 4x USB 2.0, 2x FireWire
- LAN
- 5.1 Sound
- Cardreader

299,-

Shuttle

SOUND

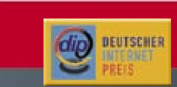
PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

GAMES












Frisch von der CeBIT

HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen

MESSE-HIGHLIGHTS Neben Produktneuheiten zogen vor allem hübsche Models oder ausgefallene Stände inklusive Formel1- und Sportwagen die Besucher an.

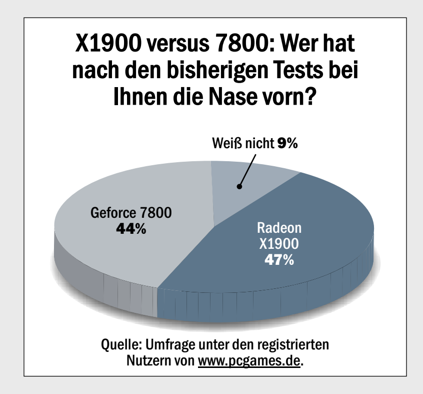
MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Spiele-PC versus Rohrzange."

Pro Woche baue ich in der Redaktion durchschnittlich drei PCs zusammen. Warum ich Ihnen das erzähle? Mit der zwangsläufig gewonnenen Bastelerfahrung ist es natürlich besonders frustrierend, wenn gerade der eigene Spiele-PC nach dem Umbau nicht mehr startet. Eine volle Woche hat es mich bis zum ersten Start von Windows gekostet. Dabei wurde ich Zeuge der ungewöhnlichsten Inkompatibilität, die ich je gesehen habe. Ein Druck auf den Startknopf – die Lüfter laufen kurz an und bleiben wieder stehen. Alle LEDs sind dunkel. Dabei wollte ich endlich auf ein SLI-Mainboard umsteigen. Der erste Verdacht fällt auf einen Kurzschluss. Hat das Mainboard Kontakt zum Tower? Negativ. Sorgt eine Schraube für den Kurzschluss? Fehlanzeige. Macht das Netzteil Probleme? Ebenso falsch. Die Lösung: Bei der Backplate meines Kühlers ist die Aussparung zu klein. Dadurch sind Kontakte auf der Mainboard-Rückseite verbunden – da haben wir unseren Kurzschluss. Nicht ohne Genugtuung bog ich mit einer Rohrzange die Backplate zurecht. Seitdem läuft mein PC problemlos ...

X1900 versus 7800: Wer hat nach den bisherigen Tests bei Ihnen die Nase vorn?



Quelle: Umfrage unter den registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie uns eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto Leser helfen Lesern: Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code einfach im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf Webcode.

GRAFIKKARTEN

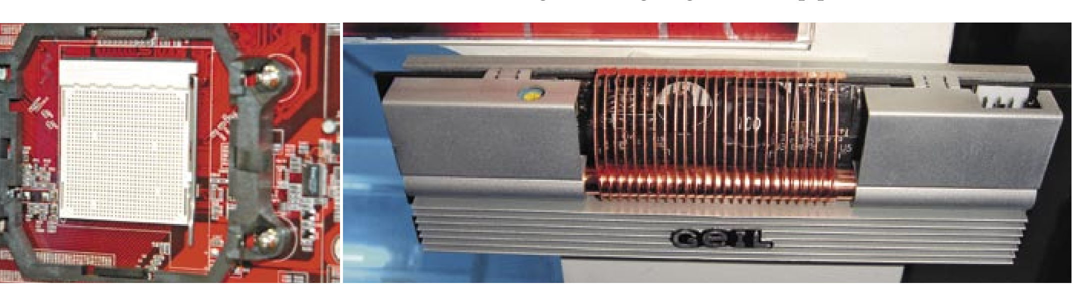
Neue Nvidia-Generation und weitere Ati-Karten

Am 9. März, pünktlich zum Auftakt der Mega-Messe, stellte Nvidia seine neue Grafikkarten-Generation vor. Dabei handelt es sich jedoch nicht um eine Neuentwicklung. Stattdessen ist die Geforce-7900-Serie eine Weiterentwicklung der 7800-Karten in feiner 90- statt 110-Nanometer-Fertigung. Demnach verfügen auch die neuen Karten über sechs Quad-Pipelines und acht Vertex-Shader-Einheiten. Die GTX-Variante verwendet den gleichen Kühler wie die 7800 GTX (512 MByte) und arbeitet mit 650 MHz Chip- und 800 MHz Speichertakt. Bei der GT-Karte sind es 450 MHz/660 MHz. Die Mittelklasse-Variante 7600 GT hat immerhin drei Quad-Pipelines, fünf Vertex-Shader-Einheiten und 560/700 MHz Takt. Zudem präsentierte Nvidia erstmals Quad-SLI. Dabei kommen nicht vier gewöhnliche Grafikkarten, sondern zwei GX2 genannte Spezialkarten mit zwei Platinen und 7900-Grafikchips zum Einsatz – die haben niedrigere Taktraten als die GTX-Varianten. Für Notebooks bietet Nvidia ebenfalls SLI an. Ati stellte nach dem Topmodell Radeon X1900 nur die Radeon X1800 GTO vor (einen Test von X1800 GTO und 7600 GT finden Sie ab Seite 168.) Am Stand von S3 liefen erste Chrome-S27-Karten – die sollen der Geforce 6600 Konkurrenz machen und eignen sich damit kaum für aktuelle Spiele.

MAINBOARDS UND SPEICHER

Warten auf AMDs neuen Sockel

Alle Hersteller zeigten Mainboards mit dem neuen AMD-Sockel AM2. Dabei kamen meist die neuen Nvidia-Chipsätze Nforce 590 SLI (zweimal x16) und Nforce 570 SLI (zweimal x8) zum Einsatz. Diese sollen sofort verfügbar sein, wenn AMD im Juli erste AM2-Prozessoren anbietet. Entsprechende CPUs arbeiten als erste AMD-Modelle ausschließlich mit DDR2-Speicher. Dementsprechend stellten Speicher-Hersteller hauptsächlich DDR2-RAM aus. Besonders einfallsreich ist die Evo-Serie vom Hersteller Geil. Dabei verfügen die DDR2-Module über einen eigenen Stromanschluss, der bis zu 3,2 Volt Spannung liefert (Standard: 1,8 Volt). Für die nötige Kühlung sorgt eine Heatpipe.



LAUFWERKE/SOUNDKARTEN

Konkurrenz für Creative

Razer, bekannt für ausgefallene Mäuse, nutzte die Cebit, um die erste eigene Soundkarte vorzustellen: Die Baracuda-Serie eignet sich besonders gut für Spiele und sorgt für eine niedrige CPU-Belastung. Durch eine eigene Sound-API sollen Spieleentwickler ihre Titel besonders gut anpassen können. In Abstimmung zu den Karten präsentierte Razer ein Gamerheadset mit acht integrierten Lautsprechern.

Die Hersteller von Laufwerken zeigten derweil erste HD-DVD-Brenner und kündigten Kombigeräte an, die HD-DVD- und Bluray-Medien beschreiben können.

EINGABEGERÄTE

Spieler-Mäuse und -Tastaturen

Mit der Slimstar 310 präsentierte Genius eine komplett wasserdichte und damit abwaschbare Tastatur. Von Creative kommt unter dem Markennamen „Fatal1ty" eine Spielermaus und Logitech bietet eine Linkshändervariante mit der Bezeichnung MX 610 Left-Hand an. Ungewöhnliche Neuerung bei A4 Tech: Per Dreifach-Feuerknopf geben Sie bei Shootern zukünftig gleich drei Schüsse auf einmal ab. Eine besonders kleine Spielermaus hat Razer neu im Programm – das Mäuschen heißt Krait.



PROZESSOREN

Intel bald schneller als AMD?



Im dritten Quartal will Intel einen neuen Desktop-Prozessor anbieten, derzeitiger Codename: Conroe. Mit dem aktuellen Pentium D hat der neue Zweikern-Chip wenig zu tun. Stattdessen kommt die gleiche Architektur wie beim Notebook-Prozessor Core Duo (Codename: Yonah) zum Einsatz. Gegenüber der Mobile-Variante verfügt der Conroe über 266 MHz FSB und satte vier Megabyte Cache. Dank Smart-Cache-Technik können beide Kerne beliebig auf den Zwischenspeicher zugreifen. Auf dem Intel Developer Forum (kurz: IDF) konnten wir einen Conroe-Prototypen mit 2,66 GHz gegen einen auf 2,8 GHz übertakteten FX-60 antreten lassen: Die Intel-CPU lag bei allen vier Spielen um 21 bis 32 Prozent vorn. Hunderprozentig verlässliche Ergebnisse lesen Sie, sobald wir den Conroe in unserem Testlab benchen können.

Ultra Mobile PCs – die Alleskönner

Am Cebit-Stand von Asus und auf dem Intel Developer Forum in San Francisco wurden erste Prototypen von Ultra Mobile PCs (UMPCs) vorgestellt. Die Symbiose aus Handy und Notebook verfügt über ein Touchdisplay und eine ausklappbare Tastatur, mit der sich schnell Nachrichten tippen lassen. UMPCs eignen sich zum Chatten, Spielen, Surfen oder als Navigationssystem. Die ersten handlichen Alleskönner sollen noch in diesem Quartal verfügbar sein.
Info: www.intel.de | www.asus.de

Radeon X1900 XTX mit Wasserkühlung

Sapphire hat eine wassergekühlte X1900 XTX vorgestellt, die Ende April auf den Markt kommen soll. Diese verfügt über eine zusätzliche Steckkarte, die in einem beliebigen Slot untergebracht wird. Auf der Zusatzkarte befinden sich alle Komponenten der Wasserkühlung, inklusive blau leuchtendem Lüfter. Als Preis nannte Sapphire rund 550 Euro, was einem Aufpreis von 50 Euro gegenüber einer normalen X1900 XTX entspricht.
Info: www.sapphiretech.de

IDF: Nachfolger zum VGA-Kabel

Auf der Intel-Messe in San Francisco wurde ein Format vorgestellt, das den mittlerweile 18 Jahre alten VGA-Standard sowie die DVI-Variante ablösen soll: Das Unified Display Interface (kurz: UDI) basiert auf HDMI und verwendet sogar die gleichen Protokolle. UDI soll zusätzliche Performance Modes bieten und überträgt (genau wie HDMI im Multimediabereich) Video- und Audio-Signale. Ein Adapterkabel von DVI auf UDI ist ebenfalls geplant. Aktuell wurde die Spezifikation 0.8 veröffentlicht. Für die finale Version 1.0 visiert Intel das zweite Quartal 2006 an.
Info: www.intel.com

Notebook für 1 Euro

T-Mobile und Fujitsu Siemens haben ein Notebook vorgesellt, das für 1 Euro angeboten wird. Zu dem Gerät erhält der Kunde eine Datenkarte. Sie möchten in den Genuss dieses Superpreises kommen? Das Notebook ist an einen Vertrag mit T-Mobile gebunden: Bei einer Laufzeit von 24 Monaten ist pro Nutzungstag ein weiterer Euro fällig, des Weiteren geht eine monatliche Gebühr von 69 Euro an T-Mobile.
Info: www.t-mobile.de

7600 GT für AGP und PCI-E-x1-Grafikkarten

Auf der Cebit schnappten wir Gerüchte auf, dass die Geforce 7800 GS doch nicht Nvidias letzte Karte für das AGP-Format ist: Die neue Mittelklasseplatine soll es ebenfalls für das alte Steckformat geben – und zwar schon im April. Außerdem zeigte HIS eine Radeon X500 für PCI-E-x1-Slots. Gewöhnlich verfügen Mainboards über zwei bis vier x1-Steckplätze.
Info: www.nvidia.de



Was ist?

▮ Shader-Modell
Klassifizierungssystem für die Shader-Fähigkeiten im Vertex- und Pixel-Bereich einer GPU.

▮ Pixelprozessor
Teil der GPU, der Berechnungen auf Pixelbasis durchführt. Setzt sich meist aus vier Rendering-Pipelines zusammen.

▮ Adaptives Anti-Aliasing
Technik, um gezielt Objekte wie Zäune oder Gitter zu glätten, die per Alpha-Test entstehen.

▮ ALU
Arithmetic Logic Unit. Rechenwerk zum Beispiel innerhalb der Pixelshader.

Neue Grafikkarten

Nicht nur Atis neue X1900-Reihe für High-End-PCs, sondern auch Nvidias 7800 GS für AGP-Rechner bringen frischen Wind in den Grafikkartenmarkt.

Nach der Verspätung der X1000-Reihe liegt Ati mit dem R580 (X1900) wieder im Zeitplan. Bereits zum Starttermin Ende Januar haben viele Hersteller entsprechende Grafikkarten ausgeliefert. Kurze Zeit später stellte Konkurrent Nvidia die Geforce 7800 GS vor, die ebenfalls ab Launch verfügbar war. Diese wildert allerdings in anderen Gefilden: Statt des PCI-Express-High-End-Marktes soll sie im AGP-Bereich abräumen. In dieser Ausgabe macht PC Games den großen Vergleich und testet neun X1900-Beschleuniger. Auch die ersten drei X1800-XT-Karten mit 256 MByte Speicher sind mit von der Partie. Davon getrennt testen wir die 7800 GS auf Herz und Nieren und vergleichen drei Herstellerkarten, sowie eine X1600 Pro von Sapphire, die ebenfalls für den AGP erschienen ist.

Technik im Detail

Nicht immer sind es nur die Taktraten, die einen neuen Chipsatz schneller machen. Ati hat sich bei der X1900-Serie auf die Rechenleistung der Pixel-Shader konzentriert und statt viermal vier Pixel-Shader-ALUs kommen nun zwölf Vierergruppen der Rechenwerke zum Einsatz und steigern somit die Leistung der Pixelshader gegenüber einer X1800 nominell auf das Dreifache. Die Vertex-Shader blieben dagegen unverändert. Beim Platinenlayout fallen erst bei genauerem Hinsehen zusätzliche Spannungswandler auf, die den abermals gestiegenen Stromhunger der Karte stillen sollen. Die Fakten zum Chip:

- **Fertigungsprozess: 90 nm**
- **Transistoren: 384 Millionen**
- **Textureinheiten: 16**
- **Raster-Operators: 16**
- **PS-/VS-Version: 3.0**

Bei der Bildqualität geben sich X1900 und X1800 keine Blöße. So unterstützt die X1900-Serie adaptives Anti-Aliasing, zur Glättung von Kanten auch bei transparenten Objekten wie Zäunen oder Gittern. Beim Area-Anisotropic-Filtering vermeidet Ati die Winkelabhängigkeit, sodass Texturen in besserer Qualität zu filtern sind. Flimmernde Texturen sind zwar selten geworden, dennoch ist die Bildqualität in der Standardeinstellung deutlich besser als bei Nvidia. Auch die von Ati beworbene Avivo-Videofunktionalität fehlt nicht. Dabei nutzt Ati auch spezielle Hardware-Einheiten sowie Pixel-Shader, um den Prozessor bei der Videoverarbeitung deutlich zu entlasten.

X1900-XTX-Karten im Detail

Große Unterschiede bei unseren X1900-XTX-Testkandidaten sucht man vergebens, da alle Boards auf dem Ati-Referenzdesign basieren. Teilweise haben Hersteller wie Gecube oder Club 3D nicht mal einen eigenen Aufkleber angebracht. Alle Karten verfügen über 512 MByte DDR3-Speicher, der eine Zugriffszeit von 1,1 ns besitzt. Die über das Catalyst Control Center ausgelesene Taktfrequenz liegt bei 648 MHz Chip- und 774 MHz Speichertakt. Um die Wärmeentwicklung sowie die Leistungsaufnahme niedriger zu halten, laufen die Karten im 2D-Betrieb mit reduziertem Takt (500/594 MHz). Mit herkömmlichen Tools wie Powerstrip ist ein Übertakten zum jetzigen Zeitpunkt nicht möglich. Lediglich Asus liefert den Smart Doctor, mit dem sich bei der EAX1900XTX zumindest der Speicher auf 820 MHz übertakten lässt.

Die Leistungsaufnahme bei unserem Testsystem mit einem Athlon 4000+ variiert zwischen 283 und 294 Watt. Zum Vergleich: Ein PC mit einer X1800 XT gibt sich mit 260 Watt zufrieden, während eine 7800 GTX/256 noch weniger verbraucht (233 Watt). Laut Ati ist für die X1900-Serie ein Netzteil mit 450 Watt sowie 30 Ampere auf der 12-Volt-Leitung erforderlich. PC Games hat auch einen Test mit einem 350 Watt starken Netzteil von Enermax gemacht und konnte hier keine Schwierigkeiten aufgrund eines zu schwachen Netzteils feststellen. Für den Crossfire-Betrieb mit zwei Grafikkarten soll es nach Angaben von Ati ein 550-Watt-Netzteil mit 38 Ampere auf der 12-Volt-Leitung sein.

Obwohl alle Grafikkarten über den gleichen Ati-Kühler verfügen, gibt es geringe Abweichungen bei Temperatur und Lautstärke. Im 2D-Betrieb liegt der Lärmpegel bei angenehmen 1,3 bis 1,6 Sone. Zum Teil deutlich hörbar sind die Lüfter unter 3D-Anwendungen mit gemessenen 3 bis 4,6 Sone. Die Temperatur im 3D-Betrieb liegt zwischen 88 und 96 Grad Celsius.

Die mitgelieferten Videokabel und Adapter sind bei allen getesteten X1900-XTX-Karten gleich. So gibt es neben einem S-Video- ein Composite-Kabel. Außerdem sind in den Verpackungen TV-Out-Adapterkabel für den Video-Ein- und Ausgang, HDTV- sowie DVI-VGA-Adapter zu finden. Das Software-Paket ist dagegen Geschmacksache – Informationen dazu finden Sie in der Testtabelle auf Seite 167.

X1900 XT und X1800 XT/256

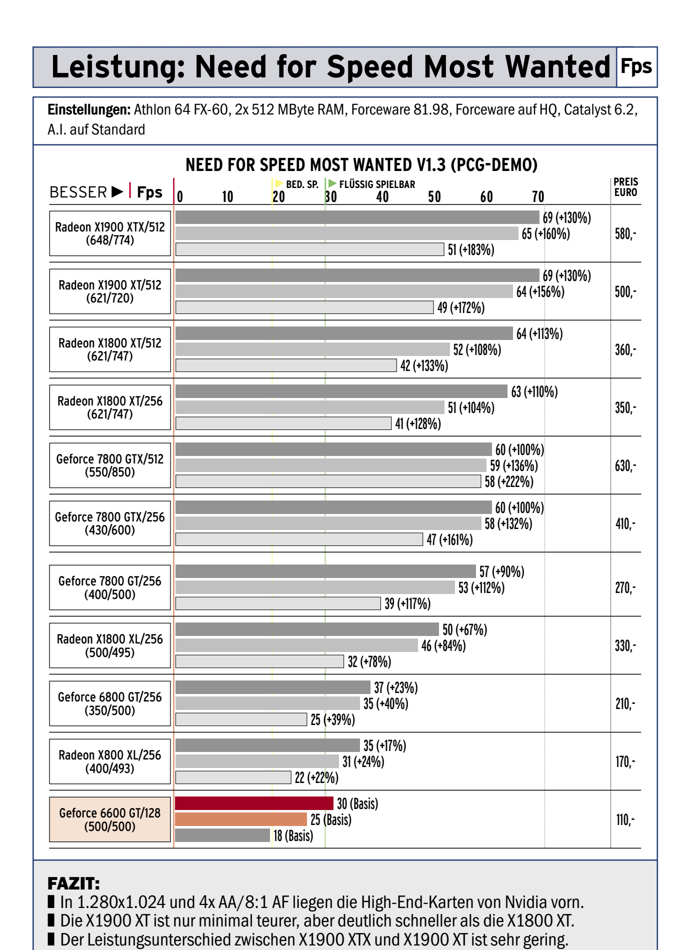
Die Unterschiede zwischen der X1900 XT und der X1900 XTX sind nur beim Takt zu suchen, der 621/720 MHz anstelle von 648/774 MHz beträgt. Details zur einzigen X1900-XT-Karte im Test finden Sie auf Seite 166. Für preisbewusste Gamer ist die Radeon X1800 XT mit 256 MByte Speicher interessant, die allerdings über deutlich weniger Shader-Leistung als die X1900-Karten verfügt. Da dieses Modell genauso hoch getaktet ist wie die Beschleuniger mit 512 MByte RAM, gibt es in vielen Spielen keine Performance-Unterschiede zur X1800 XT/512. Dafür sparen Sie bei der Anschaffung bis zu 100 Euro. Weitere Informationen zur Karte von Connect 3D finden Sie im Extrakasten „Empfehlungen der Redaktion“ auf Seite 166.

Benchmark-Analyse

Der Catalyst 6.2 ist als ausgereifter Treiber für die X1900-Serie anzusehen. Das spiegelt sich auch in unseren Benchmarks wider, in denen die X1900 XTX die Pole-Position erobert. In **Age of Empires 3** (1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF) liegt die 7800 GTX/512 um 36 Prozent hinten. Das liegt unter anderem daran, dass Nvidia in Verbindung mit dem Shader-Modell 3 und Kantenglättung nur ein langsameres Super-Sampling-Verfahren verwenden kann, während Atis Chip leistungsschonendes Multi-Sampling nutzt. Dennoch ist die Bildqualität dadurch bei Nvidia-Boards nicht sichtbar besser.

In **Need for Speed Most Wanted** liegt die X1900 XTX mit gleichen Settings um 14 Prozent hinter der 7800 GTX/512. Mit niedrigeren Qualitätseinstellungen (1.024x768, 2x AA/4:1 AF) liegt die Ati-Karte wiederum vorn (+ 15 Prozent). Der Unterschied zwischen der X1900 XTX und der etwas niedriger getakteten X1900 XT ist in **Age of Empires 3** und **Need for Speed Most Wanted** sehr gering und beträgt nur maximal zwei Fps.

Dasselbe Bild ergibt sich beim Vergleich zwischen der X1800 XT/256 und der X1800 XT/512. Mehr Speicher bringt in diesen Spielen so gut wie keinen Vorteil. Momentan gibt es nur sehr wenige Spiele wie **Far**



FAZIT:
▮ In 1.280x1.024 und 4x AA/8:1 AF liegen die High-End-Karten von Nvidia vorn.
▮ Die X1900 XT ist nur minimal teurer, aber deutlich schneller als die X1800 XT.
▮ Der Leistungsunterschied zwischen X1900 XTX und X1900 XT ist sehr gering.

LEGENDE ■ 1.024x768,2x AA/4:1 AF ■ 1.280x1.024,kein AA/AF □ 1.280x1.024,4x AA/8:1 AF

Leistung: Age of Empires 3 Fps

Einstellungen: Athlon 64 FX-60, 2x 512 MByte RAM, Forceware 81.98, Forceware auf HQ, Catalyst 6.2, A.I. auf Standard

AGE OF EMPIRES 3 V1.04 (PCG-DEMO)

Karte	1.024x768,2x AA/4:1 AF	1.280x1.024,kein AA/AF	1.280x1.024,4x AA/8:1 AF	Preis Euro
Radeon X1900 XTX/512 (648/774)	47 (+176%)	47 (+176%)	45 (+350%)	580,-
Geforce 7800 GTX/512 (550/850)	47 (+176%)	45 (+165%)	33 (+230%)	630,-
Radeon X1900 XT/512 (621/720)	46 (+171%)	46 (+171%)	45 (+350%)	500,-
Radeon X1800 XT/512 (621/747)	44 (+159%)	38 (+124%)	34 (+240%)	360,-
Radeon X1800 XT/256 (621/747)	44 (+159%)	38 (+124%)	33 (+230%)	350,-
Radeon X800 XL/256 (400/493)	41 (nur SM2 ohne HDR)	37 (nur SM2 ohne HDR)	27 (nur SM2 ohne HDR)	170,-
Geforce 7800 GTX/256 (430/600)	40 (+135%)	40 (+135%)	27 (+170%)	410,-
Radeon X1800 XL/256 (500/495)	38 (+124%)	31 (+82%)	27 (+170%)	330,-
Geforce 7800 GT/256 (400/500)	36 (+112%)	36 (+112%)	23 (+130%)	270,-
Geforce 6800 GT/256 (350/500)	23 (+35%)	24 (+41%)	14 (+40%)	210,-
Geforce 6600 GT/128 (500/500)	17 (Basis)	17 (Basis)	10 (Basis)	110,-

FAZIT:
▮ Mit hohen Settings liegt die X1900 XTX um 36 Prozent vor der 7800 GTX/512.
▮ 256 MByte mehr Speicher bringen bei der X1800 XT keinen Leistungsvorteil.
▮ Die X800 XL unterstützt kein SM3 und hat eine schlechtere Bildqualität.

LEGENDE ■ 1.024x768,2x AA/4:1 AF ■ 1.280x1.024,kein AA/AF □ 1.280x1.024,4x AA/8:1 AF

Grafikkarten-Überblick bei Ati/Nvidia

PCI-Express-Karten über 500 Euro
Den Markt der über 500 Euro teuren High-End-Karten teilt sich Atis X1900 XTX mit Nvidias 7800 GTX/512. Allerdings ist die 7800 GTX/512 seit dem Launch so gut wie ausverkauft. Nur vereinzelte Karten erreichen noch den Handel. Die Ati-Karte lässt das Nvidia-Modell zudem in den meisten Benchmarks hinter sich.

PCI-Express-Karten über 350 bis 500 Euro
In diesem Preissegment tritt Nvidias Geforce 7800 GTX/256 gegen die X1800/X1900 XT an. Bei Benchmarks schneidet die Nvidia-Karte gegenüber der X1800 XT/512 ganz gut ab, doch gegenüber der X1900 XT liegt die 7800 GTX/256 deutlich hinten.

PCI-Express-Karten über 250 bis 350 Euro
Ati tritt in diesem Bereich mit der X1800 XL sowie der X1800 XT/256 an. Der geringe Mehrpreis für die rund 350 Euro teure X1800 XT/256 lohnt sich. Bei Nvidia ist in diesem Preisbereich die Geforce 7800 GT schon für rund 280 Euro zu haben.

PCI-Express-Karten über 200 bis 250 Euro
Restbestände der 6800 GT und 6800 Ultra sowie die neue 6800 GS sind für circa 220 Euro zu erwerben. Ati stellt ihnen die X850 XT oder die X800 XL entgegen.

PCI-Express-Karten bis 200 Euro
Für unter 200 Euro bekommen Sie eine X800 GTO, viele X800-XL-Karten und die X1600-XT-Modelle. Bereits für 110 Euro erhalten Sie eine X800. Bei Nvidia haben Sie die Wahl zwischen 6800 GS sowie der schon für 110 Euro erhältlichen Geforce 6600 GT.

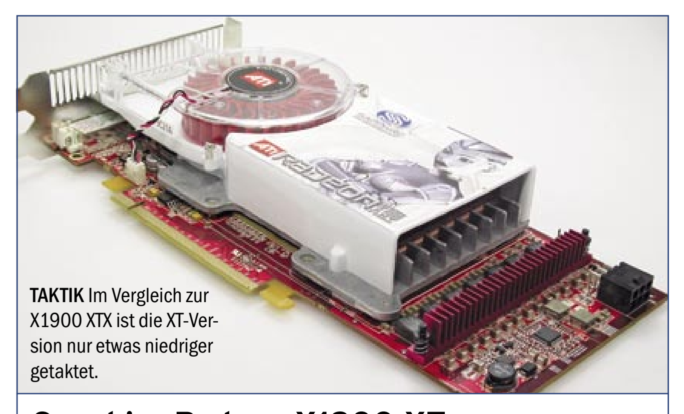
Cry (dt.) oder **F.E.A.R.**, die von mehr als 256 MByte Video-RAM profitieren. Die **Age of Empires 3**-Benchmarks wurden mit SM3 und HDR durchgeführt. Da die Radeon X800 XL dies nicht unterstützt, sind die mit dieser Karte erzielten Fps-Raten nicht direkt vergleichbar.

Fazit:

X1900 XT ist der Preistipp für den High-End-Markt. Die X1900-Modelle sind als schnellste verfügbare Grafikkarten zu bezeichnen, einerseits aufgrund ihrer Leistung, andererseits weil Nvidias Geforce 7800 GTX/512 noch immer nur schwer erhältlich ist. Das Preis-Leistungs-Verhältnis im High-End-Segment stimmt bei der X1900 XT, die günstiger ist als Nvidias über 600 Euro teure 7800 GTX/512. Etwa 80 Euro Aufpreis für die Radeon X1900 XTX im Vergleich zur XT bescheren diesen Karten ein schlechtes Preis-Leistungs-Verhältnis. Das Topmodell ist im Vergleich mit der X1900 XT nur geringfügig höher getaktet, was in den von uns getesteten Spielen lediglich zu einem Leistungsplus von ein bis drei Fps führt. Selbst High-End-Enthusiasten sollten diese Karte meiden und stattdessen lieber versuchen, eine X1900 XT zu übertakten. Mit den aktuellen Versionen von Tools wie Powerstrip war aber ein Übertakten zum Testzeitpunkt noch nicht möglich.

Mit deutlich gesenkten Preisen von rund 360 Euro für die Radeon X1800 XT/512 ist die Karte noch zu empfehlen. Für eine schnellere X1900 XT sind über 100 Euro Aufpreis fällig. Die erst seit kurzem verfügbare X1800 XT mit 256 MByte Videospeicher leidet unter einem zu hohen Startpreis (Sapphire, Club 3D: rund 400 Euro). Lediglich Connect 3D verkauft dieses Modell schon für einigermaßen attraktive 350 Euro. Da die Karten bald preiswerter werden und sich aktuell noch keine Fps-Nachteile ergeben, können Sie hier durchaus noch zuschlagen. (dw/cs)

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION:



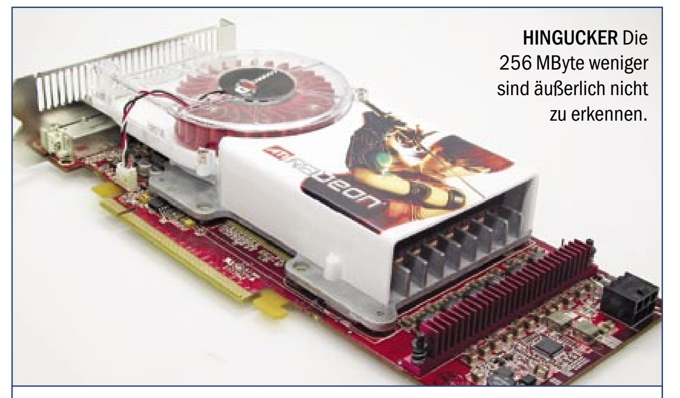
TAKTIK Im Vergleich zur X1900 XTX ist die XT-Version nur etwas niedriger getaktet.

Sapphire Radeon X1900 XT

Sapphire schickt die einzige X1900 XT ins Rennen. Wie schlägt sich die Karte gegen die XTX?

Technische Unterschiede zur X1900 XTX sucht man bei der X1900 XT von Sapphire vergeblich. Lediglich die Taktfrequenz fällt mit 621/720 MHz um 4 (Chip) respektive 7 Prozent (Speicher) niedriger aus. Dafür sind die Unterschiede beim Preis umso größer, schließlich kostet die Topversion (X1900 XTX) rund 80 Euro mehr. Auf der Karte befindet sich der Referenzkühler von Ati, der auch den Speicher kühlt. Je nach Temperaturentwicklung erzeugt der 65-mm-Lüfter zwischen 1,3 und 4,1 Sone Lautheit. Im 3D-Betrieb steigt die GPU-Temperatur bei unserem Testmuster bis auf 94 Grad Celsius. Bei der Software dürfen Käufer zwei Spiele frei wählen (darunter **Prince of Persia 2**, **Tony Hawk's Underground 2**, **Richard Burns Rally** und **Brothers in Arms**). Außerdem finden Sie Power DVD 6 und Power Director 4 DE im Karton. Fazit: Bei einem Preisunterschied von 80 Euro und mehr lohnt sich der Griff zur X1900 XT. Eine Radeon X1900 XTX ist in **Call of Duty 2** nur um ein bis drei Fps schneller. (dw)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-tabelle (rechts) | Preis: € 490,- | Preis-Leistg.: Befried. | GESAMTWERTUNG **1,83**



HINGUCKER Die 256 MByte weniger sind äußerlich nicht zu erkennen.

Connect 3D Radeon X1800 XT/256

X1800-XT-Karten mit 256 MByte sind endlich verfügbar. Lohnt sich der Kauf? PC Games macht den Test.

Seit dem Launch im Oktober 2005 ist viel Zeit vergangen, erst jetzt erreichten die Redaktion erste Muster der X1800 XT mit 256 MByte Speicher. Die Karte von Connect 3D wird wie die 512-MByte-Version mit einem Chip- und Speichertakt von 621/747 MHz betrieben. Unser Muster lässt sich auf 680/780 MHz übertakten. Weiterhin kommt der gleiche Kühlkörper zum Einsatz, der schon von der X1800 XT/512 oder den X1900-Karten bekannt ist. Mit gemessenen 83 Grad Celsius ist die GPU-Temperatur aber nicht so hoch wie bei den X1900-Karten. Im 3D-Betrieb erzeugt der Lüfter also maximal 3,0 Sone (2D: 1,1 Sone). Aufgrund des günstigen Preises wird an der Software-Ausstattung gespart, da nur 3D Edit Silver mitgeliefert wird. Fazit: Aktuelle PC-Titel profitieren kaum von mehr als 256 MByte Grafikspeicher. Daher ist die X1800 XT mit 256 MByte ein guter Preis-Tipp. Die Karte von Connect 3D ist in diesem Vergleich am günstigsten und kostet rund 80 Euro weniger als die 512-MByte-Varianten. (dw)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungs-tabelle (rechts) | Preis: € 350,- | Preis-Leistg.: Gut | GESAMTWERTUNG **2,02**

GRAFIK-KARTEN	Radeon X1900 XTX	EAX1900XTX	Radeon X1900 XTX	Radeon X1900 XTX
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Asus (www.asuscom.de)	Club 3D (www.club3d.de)	HIS (www.hisdigital.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 590,-/Ausreichend	Ca. € 610,-/Ausreichend	Ca. € 580,-/Ausreichend	Ca. € 590,-/Ausreichend
Grafikchip; Takt	X1900 XTX; 648/774 MHz (250 GFLOP/s)	X1900 XTX; 648/774 MHz (250 GFLOP/s)	X1900 XTX; 648/774 MHz (250 GFLOP/s)	X1900 XTX; 648/774 MHz (250 GFLOP/s)
AUSSTATTUNG	1,80	1,45	1,95	1,85
Speicher	512 MByte DDR3 (BGA; 1,1 ns), 256 Bit	512 MByte DDR3 (BGA; 1,1 ns), 256 Bit	512 MByte DDR3 (BGA; 1,1 ns), 256 Bit	512 MByte DDR3 (BGA; 1,1 ns), 256 Bit
Anschlüsse	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)
Software/Tools	Power DVD 6, Power Director 4 DE	U. a. Power Director 3DE, Smart Doctor	U. a. Power DVD 5, Power Director/Producer	U. a. Power DVD 6, Power Director 3 SE Plus
Spiele-Vollversionen	2 Spiele nach Wahl	U. a. King Kong, Project Snowblind, Mashed	U. a. Colin McRae Rally 2005	Dungeon Siege
Videokabel/Adapter	Comp.-/S-Videokabel, Adapter, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Videokabel, Adapter, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Videokabel, Adapter, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Videokabel, Adapter, 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	2,17	2,17	2,17	2,17
Multi-Sampling; Anisotroper Texturf.	2x RG, 4x RG, 6x RG; winkelabhängig (abschaltbar)	2x RG, 4x RG, 6x RG; winkelabhängig (abschaltbar)	2x RG, 4x RG, 6x RG; winkelabhängig (abschaltbar)	2x RG, 4x RG, 6x RG; winkelabhängig (abschaltbar)
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden/ Ja (4-6,8 Volt)	Vorhanden/ Ja (4-7,4 Volt)	Vorhanden/ Ja (4-6,8 Volt)	Vorhanden/ Ja (4,2-7,1 Volt)
LEISTUNG	1,45	1,60	1,45	1,50
Lautstärke (2D/3D)/Temperatur	1,3-3 Sone; 36-43 dB(A)/88 °C (GPU)	1,3-4 Sone; 36-47 dB(A)/91 °C (GPU)	1,3-3 Sone; 36-43 dB(A)/88 °C (GPU)	1,5-3,7 Sone; 37-46 dB(A)/90 °C (GPU)
Übertaktung; Leistungsaufnahme	Nicht möglich; 283 Watt (ganzer PC)	650/820 MHz; 292 Watt (ganzer PC)	Nicht möglich; 283 Watt (ganzer PC)	Nicht möglich; 288 Watt (ganzer PC)
1.024x768, kein AA/AF	87,6 Fps (Sehr gut)	87,6 Fps (Sehr gut)	87,6 Fps (Sehr gut)	87,6 Fps (Sehr gut)
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	56,1 Fps (Gut)	56,1 Fps (Gut)	56,1 Fps (Gut)	56,1 Fps (Gut)
FAZIT	+ Hohe 3D-Performance + Lüfter in 2D relativ leise − Sehr hoher Preis	+ Hohe 3D-Performance + Lüfter in 2D relativ leise − Sehr hoher Preis	+ Hohe 3D-Performance + Lüfter in 2D relativ leise − Sehr hoher Preis	+ Hohe 3D-Performance + Lüfter in 2D relativ leise − Sehr hoher Preis
GESAMT	1,66	1,68	1,69	1,70

GRAFIK-KARTEN	GC-X1900XTXD-VIE3	RX1900 XTX-VT2D512E	Powercolor X1900 XTX	Radeon X1900 XT
Hersteller/Webseite	Gecube (www.gecube.com)	MSI (www.msi-computer.de)	Tul (www.powercolor.com.tw)	Sapphire (www.sapphiretech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 610,-/Ausreichend	Ca. € 610,-/Ausreichend	Ca. € 630,-/Ausreichend	Ca. € 490,-/Befriedigend
Grafikchip; Takt	X1900 XTX; 648/774 MHz (250 GFLOP/s)	X1900 XTX; 648/774 MHz (250 GFLOP/s)	X1900 XTX; 648/774 MHz (250 GFLOP/s)	X1900 XT; 621/720 MHz (240 GFLOP/s)
AUSSTATTUNG	2,00	1,80	2,35	1,80
Speicher	512 MByte DDR3 (BGA; 1,1 ns), 256 Bit	512 MByte DDR3 (BGA; 1,1 ns), 256 Bit	512 MByte DDR3 (BGA; 1,1 ns), 256 Bit	512 MByte DDR3 (BGA; 1,1 ns), 256 Bit
Anschlüsse	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)
Software/Tools	Power DVD 6, Power Director 2.5 ME	U. a. Power Cinema, Power2Go, MSI-Tools	-	Power DVD 6, Power Director 4 DE
Spiele-Vollversionen	Delta Force Xtreme	Juiced	-	2 Spiele nach Wahl
Videokabel/Adapter	Comp.-/S-Videokabel, Adapter, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Videokabel, Adapter, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Videokabel, Adapter, DVI-VGA	Comp.-/S-Videokabel, Adapter, 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	2,17	2,17	2,17	2,17
Multi-Sampling; Anisotroper Texturf.	2x RG, 4x RG, 6x RG; winkelabhängig (abschaltbar)	2x RG, 4x RG, 6x RG; winkelabhängig (abschaltbar)	2x RG, 4x RG, 6x RG; winkelabhängig (abschaltbar)	2x RG, 4x RG, 6x RG; winkelabhängig (abschaltbar)
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden/ Ja (4-6,8 Volt)	Vorhanden/ Ja (4-6,9 Volt)	Vorhanden/ Ja (4-6,8 Volt)	Vorhanden/ Ja (4-7,3 Volt)
LEISTUNG	1,45	1,60	1,45	1,73
Lautstärke (2D/3D)/Temperatur	1,3-3 Sone; 36-43 dB(A)/89 °C (GPU)	1,3-3,1 Sone; 36-44 dB(A)/91 °C (GPU)	1,3-3 Sone; 36-43 dB(A)/89 °C (GPU)	1,3-4,1 Sone; 36-47 dB(A)/94 °C (GPU)
Übertaktung; Leistungsaufnahme	Nicht möglich; 283 Watt (ganzer PC)	Nicht möglich; 288 Watt (ganzer PC)	Nicht möglich; 288 Watt (ganzer PC)	Nicht möglich; 294 Watt (ganzer PC)
1.024x768, kein AA/AF	87,6 Fps (Sehr gut)	87,6 Fps (Sehr gut)	87,6 Fps (Sehr gut)	86,5 Fps (Sehr gut)
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	56,1 Fps (Gut)	56,1 Fps (Gut)	56,1 Fps (Gut)	53,8 Fps (Gut)
FAZIT	+ Hohe 3D-Performance + Lüfter in 2D relativ leise − Sehr hoher Preis	+ Hohe 3D-Performance + Lüfter in 2D relativ leise − Sehr hoher Preis	+ Hohe 3D-Performance + Lüfter in 2D relativ leise − Preis/kein Software-Paket	+ Kaum langsamer als XTX + Lüfter in 2D relativ leise + Gutes Software-Bundle
GESAMT	1,70	1,75	1,77	1,83

GRAFIK-KARTEN	Radeon X1900 XTX	Radeon X1800 XT/256	Radeon X1800 XT/256	Radeon X1800 XT/256
Hersteller/Webseite	Connect 3D (www.connect3d.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Club 3D (www.club3d.de)	Connect 3D (www.connect3d.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 580,-/Ausreichend	Ca. € 400,-/Befriedigend	Ca. € 400,-/Befriedigend	Ca. € 350,-/Gut
Grafikchip; Takt	X1900 XTX; 648/774 MHz (250 GFLOP/s)	X1800 XT; 621/747 MHz (80 GFLOP/s)	X1800 XT; 621/747 MHz (80 GFLOP/s)	X1800 XT; 621/747 MHz (80 GFLOP/s)
AUSSTATTUNG	2,20	2,05	2,20	2,45
Speicher	512 MByte DDR3 (BGA; 1,1 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,2 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,2 ns), 256 Bit	256 MByte DDR3 (BGA; 1,2 ns), 256 Bit
Anschlüsse	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)	2x DVI, TV-Out (S-Video)/-In (Kabel)
Software/Tools	Tenomichi 3D Edit Silver	Power DVD 6, Power Director 4 DE	U. a. Power DVD 5, Power Director/Producer	Tenomichi 3D Edit Silver
Spiele-Vollversionen	-	2 Spiele nach Wahl	U. a. Colin McRae Rally 2005	-
Videokabel/Adapter	Comp.-/S-Videokabel, Adapter, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Videokabel, Adapter, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Videokabel, Adapter, 2x DVI-VGA	Comp.-/S-Videokabel, Adapter, 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	2,17	2,17	2,17	2,17
Multi-Sampling; Anisotroper Texturf.	2x RG, 4x RG, 6x RG; winkelabhängig (abschaltbar)	2x RG, 4x RG, 6x RG; winkelabhängig (abschaltbar)	2x RG, 4x RG, 6x RG; winkelabhängig (abschaltbar)	2x RG, 4x RG, 6x RG; winkelabhängig (abschaltbar)
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden/ Ja (4,1-8,2 Volt)	Vorhanden/ Ja (4-6,3 Volt)	Vorhanden/ Ja (4-6,3 Volt)	Vorhanden/ Ja (4-6,3 Volt)
LEISTUNG	1,65	1,82	1,82	1,82
Lautstärke (2D/3D)/Temperatur	1,6-4,6 Sone; 37-37 dB(A)/96 °C (GPU)	1,1-3 Sone; 33-43 dB(A)/83 °C (GPU)	1,1-3 Sone; 33-43 dB(A)/83 °C (GPU)	1,1-3 Sone; 33-43 dB(A)/83 °C (GPU)
Übertaktung; Leistungsaufnahme	Nicht möglich; 294 Watt (ganzer PC)	640/760 MHz; 245 Watt (ganzer PC)	680/780 MHz; 259 Watt (ganzer PC)	680/780 MHz; 261 Watt (ganzer PC)
1.024x768, kein AA/AF	87,6 Fps (Sehr gut)	77 Fps (Sehr gut)	77 Fps (Sehr gut)	77 Fps (Sehr gut)
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	56,1 Fps (Gut)	49,7 Fps (Gut)	49,7 Fps (Gut)	49,7 Fps (Gut)
FAZIT	+ Hohe 3D-Performance + Lüfter in 2D relativ leise − Sehr hoher Preis	+ Trotz 256 MByte schnell + Gutes Software-Bundle + Lüfter in 2D relativ leise	+ Trotz 256 MByte schnell + Gutes Software-Bundle + Overclocking-Eigenschaften	+ Vergleichsweise günstig + Trotz 256 MByte schnell − Mageres Software-Paket
GESAMT	1,86	1,94	1,97	2,02



Was ist?

AGP
Accelerated Graphics Port. In die Jahre gekommener Anschluss für Grafikkarten mit maximal 2,1 GByte/s Bandbreite.

PCI-Express
Aktuelle Punkt-zu-Punkt-Verbindung für Steckkarten auf dem Mainboard. 4 GByte/s Brutto-Bandbreite in beide Richtungen simultan.

Transparency Anti-Aliasing
Mit dieser Technik werden Objekte wie Zäune geglättet, die per Alpha-Test entstehen.

ROP
Kurzform von Raster Operation Processor, der für Multi-Sampling, Z-/Stencil-Operationen und Alpha-Blending zuständig ist.

Geforce 7800 GS für AGP

Mit der Geforce 7800 GS bietet Nvidia noch einmal eine (vermutlich) letzte Aufrüstoption für AGP-Nutzer. PC Games prüft, ob das ein lohnendes Angebot ist.

AGP sei tot, lautet die Meinung vieler Hardware-Hersteller und -Nutzer. Allerdings besitzen über die Hälfte der PC-Games-Leser noch einen Rechner, der mit AGP-Steckplatz ausgestattet ist, und leiden bei neueren Spielen lediglich unter mangelnder Grafikleistung. Die Geforce 7800 GS tritt in diesem Bereich an, um neue Maßstäbe zu setzen. PC Games vergleicht das neue Modell mit einer Vielzahl verbreiteter AGP-Karten.

Der AGP-Markt

Das Angebot im Bereich schneller 3D-Grafikkarten ist seit einiger Zeit schlecht. Zunächst waren High-End-Karten erst lange nach den jeweiligen PCI-Express-Versionen verfügbar. Seit einigen Monaten sind die erhältlichen Karten für den AGP preislich auf ein deutlich höheres Niveau geklettert als die entsprechenden PCI-Express-Modelle. Die Geforce 6800 GT oder gar Ultra sind zum Beispiel kaum noch zu bekommen und wenn, dann sind oft über 300 Euro fällig. Die kürzlich eingeführte Geforce 6800 GS wiederum ist in der AGP-Version deutlich langsamer als ihr PCI-Express-Namensvetter. Ati legte das Flaggschiff der letzten Generation, die Radeon X850, extra noch einmal für den AGP auf. Diese ist aktuell ab etwa 270 Euro (XT) respektive 330 Euro (XT-PE) zu bekommen.

Geforce 7800 GS

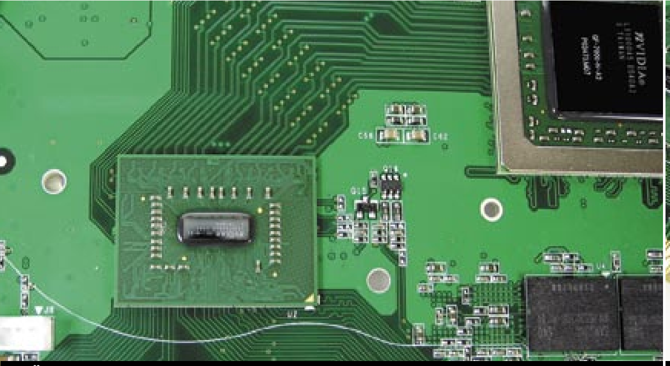
Mit der 7800 GS, die auf demselben G70-Chip basiert wie die Geforce 7800 GTX, zieht Nvidia nun nach. Unsere Schwesterzeitschrift PC Games Hardware berichtete bereits in Ausgabe 02/2006 über die neue Karte. In dem Test konnte sich die Karte sehr gut gegen die 6800 GT und Radeon X850 XT-PE behaupten.

Die Karte liegt mittlerweile in ihrer endgültigen Form vor und wird von Nvidia als Ablösung der älteren, nicht mehr produzierten Geforce 6800 positioniert. Allerdings sind direkt nach dem Launch der Karte die Regale der Händler so gut wie leer gefegt. Es gibt unterschiedliche Informationen darüber, ob das an geringen Liefermengen oder an einer sehr hohen Nachfrage liegt.

Die recht niedrige GPU-Taktrate von 375 Megahertz erklärt Nvidia damit, dass man mit der 7800 GS hauptsächlich Spätaufrüster ansprechen will, die ihrem AGP-System noch einen letzten Schub geben wollen. High-End-Spieler seien längst auf PCI-Express umgestiegen.

Kartendesign

Die native PCI-Express-GPU wird über Nvidias „HSI"-Brückenchip (High-Speed-Interconnect) fit für den AGP gemacht. Mit 21,6 cm ist die Karte genauso lang wie die Geforce 6800 Ultra und überragt damit Radeon-X800- und X850-Karten deutlich. Lediglich die X800 XL ist noch ein paar Millimeter länger als die 7800 GS. Der Kühler bedeckt sowohl den HSI-Chip als auch die GPU und RAM-Chips. Diese werden von einem 55-Millimeter-Lüfter auf Temperatur gehalten. Der Stromhunger der Karte muss mittels einer separaten Verbindung zum Netzteil gestillt werden, wie bei leistungsstärkeren Karten mittlerweile üblich.



BRÜCKE Der so genannte HSI-Chip (High Speed Interconnect) von Nvidia ermöglicht erst die Nutzung von PCI-Express-Chips am AGP-Anschluss.



LAYOUT Bedingt durch den Übersetzer-Chip wandern GPU und RAM-Bausteine sehr weit nach rechts auf der Platine.

Technik: Intern

Im Gegensatz zur PC-Games-Hardware-Simulation wurde die Anzahl der ROPs (Raster Operation Processors) auf nur noch acht verringert. Da moderne Spiele zunehmend auf lange Shader-Programme zur Bestimmung der endgültigen Pixelfarbe setzen, stellt dies nur in Spielen einen Nachteil dar, die lediglich wenige oder einfache Pixelberechnungen anstellen. Zudem wird dadurch der Durchsatz von Stencil-Schatten verringert, was unter anderem in **Quake 4 (dt.)**, **Doom 3 (dt.)** und **F.E.A.R.** hinderlich ist.

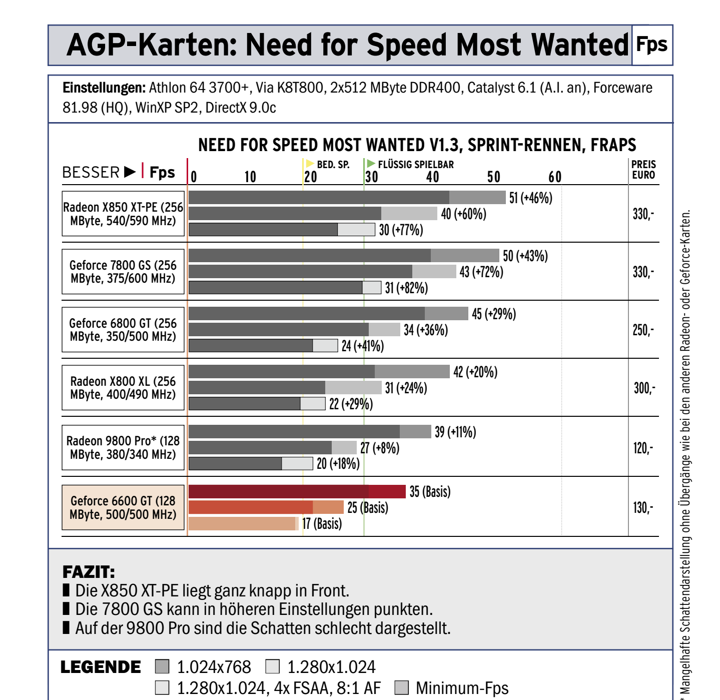
Die Anzahl der Pixel-Shader-ALUs ist mit 32 – organisiert in vier Pixel-Prozessoren – so hoch, wie von uns bereits simuliert. Die Taktrate von 375 MHz liegt genau in der Mitte zwischen 6800 GT und Ultra, was zusammen mit der gesteigerten Rechenleistung für höhere Fps-Raten sorgen soll – mehr dazu in der Benchmark-Analyse. Da sich bereits die Geforce 7800 GT resistent gegen Pipeline-Freischaltung zeigt, darf dies auch für die 7800 GS angenommen werden. Aktuelle Tools wie der Riva-Tuner v2.0 RC15.8 unterstützen die Karte aber noch nicht, sodass hier keine endgültige Bestätigung erfolgen kann. Risikofreudige AGP-Nutzer können aber voraussichtlich nicht auf die im Chip schlummernden zwei Pixel- und Vertex-Prozessoren zurückgreifen, sondern müssen sich mit Übertakten behelfen. Hierbei stehen die Chancen recht gut, da bereits von mehreren Herstellern deutlich höher getaktete Versionen vorgestellt worden sind. Das deutet auf ein allgemein recht hohes Taktpotenzial des Chips hin.

Der Speicher ist nach Vorgabe von Nvidia mit 600 Megahertz getaktet und verfügt über 256 Bit Breite. Dank Double-Data-Rate-Verfahren ergibt das eine Speicherbandbreite von 38,4 GByte pro Sekunde. Der Speicher unserer Sample-Karte wird von Samsung geliefert und verfügt über eine Zykluszeit von nur 1,4 Nanosekunden. In Sachen Vertex-Leistung ergibt sich nicht viel Neues. Deren Leistung ist für aktuelle Spiele aber in jedem Fall mehr als ausreichend dimensioniert. Lediglich in den Feature-Tests des 3DMark sieht man hier Unterschiede zu den 6800-Karten.Mit von der Partie ist erstmals im AGP-Bereich auch die offizielle Unterstützung von Transparenz-Kantenglättung. Mit dieser Technik nahmen sich Nvidia und später Ati erstmals der trotz Multi-Sampling-FSAA nicht geglätteten Alpha-Test-Objekte wie Vegetation, Zäune oder Gitter an. Die 7800 GS unterstützt, wie die anderen Geforce7-Karten, zwei Optionen: Multi-Sampling und Super-Sampling. Die letztere Option bietet hier eine wesentlich höhere Bildqualität. Transparenz-FSAA kann situationsabhängig über 50 Prozent Leistung kosten. Je stärker eine Szene von Transparenz-AA profitiert, desto größer ist der Leistungseinbruch, wie beispielsweise im Dschungel von **Far Cry (dt.)** oder den grasbewachsenen Außenbereichen von **Serious Sam 2**.

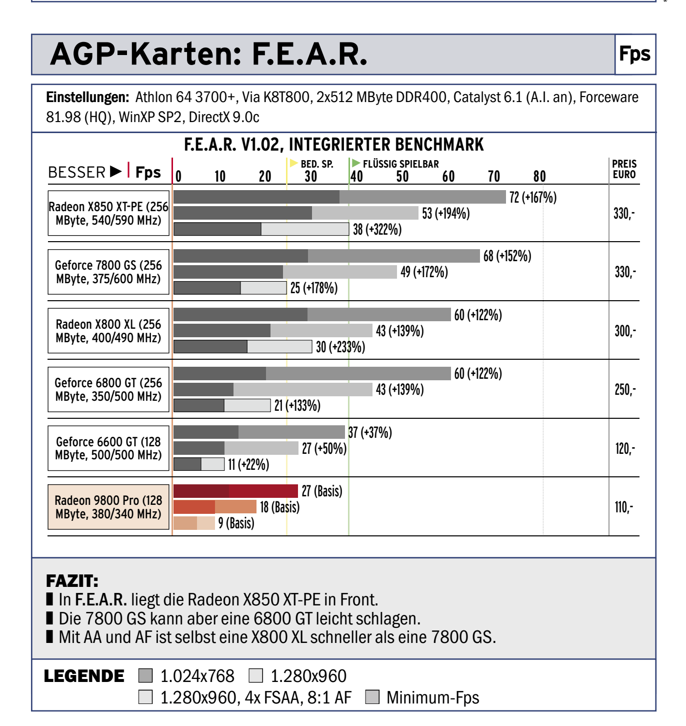
Ansonsten sind alle Features der größeren Geschwister mit an Bord. Das Shader-Modell 3 findet umfassend Unterstützung und über den Treiber wird weiterhin der bekannte Hybrid-FSAA-Modus 8xS-AA angeboten. Die Textureinheiten sind in der Lage, FP16-Texturen nicht nur einzulesen, sondern auch bilinear gefiltert zur Verarbeitung an den Pixel-Shader zu übergeben. Weiterhin nicht möglich ist jedoch die Kombination von FP16-HDR-Rendering mit Multi-Sampling-FSAA. In Spielen wie **Age of Empires 3** oder **Half-Life 2 (dt.): Lost Coast**, welches kein FP16 nutzt, lassen sich Kantenglättung und HDR-Rendering lediglich durch Tricks verbinden.

Benchmark-Analyse

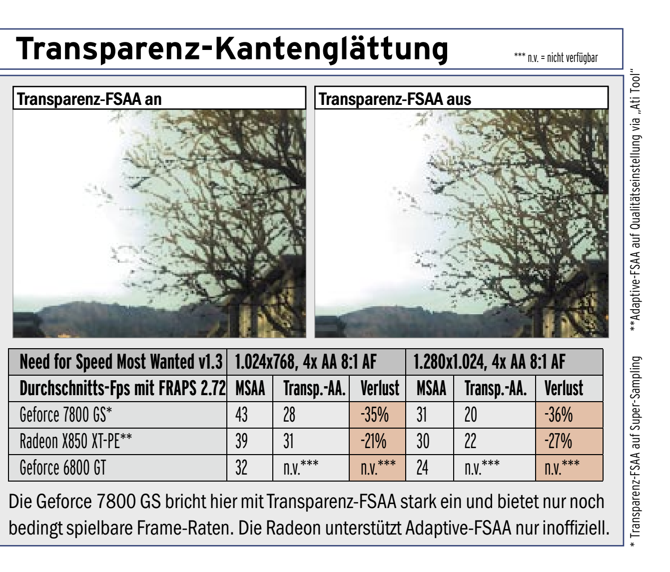
Unser Benchmark-Parcours zeigt neben guten Leistungen der Geforce 7800 GS auch einige Schwächen auf. So wird im Shader-intensiven **Call of Duty 2** die Geforce 6800 GT ohne Kantenglättung (AA) und anisotrope Texturfilterung (AF) um 15 Prozent geschlagen, wobei gerade die für die Spielbarkeit wichtigen Minimum-Fps deutlich



* Mangelhafte Schattendarstellung ohne Übergänge wie bei den anderen Radeon- oder Geforce-Karten.



Transparenz-Kantenglättung

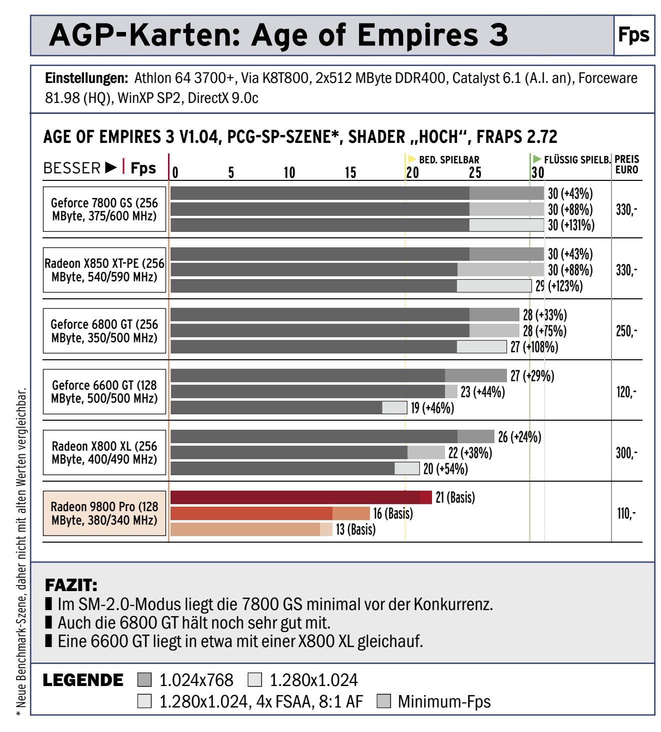


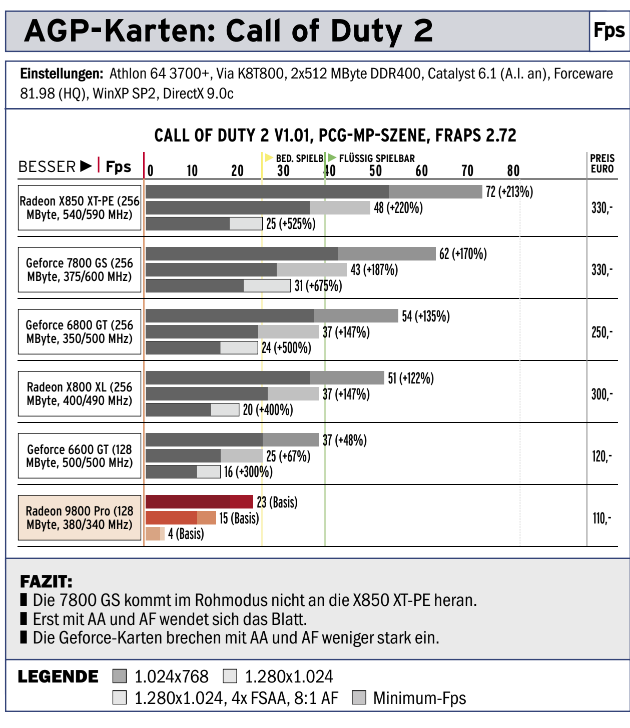
Need for Speed Most Wanted v1.3	1.024x768, 4x AA 8:1 AF			1.280x1.024, 4x AA 8:1 AF		
Durchschnitts-Fps mit FRAPS 2.72	MSAA	Transp.-AA.	Verlust	MSAA	Transp.-AA.	Verlust
Geforce 7800 GS*	43	28	-35%	31	20	-36%
Radeon X850 XT-PE**	39	31	-21%	30	22	-27%
Geforce 6800 GT	32	n.v.***	n.v.***	24	n.v.***	n.v.***

Die Geforce 7800 GS bricht hier mit Transparenz-FSAA stark ein und bietet nur noch bedingt spielbare Frame-Raten. Die Radeon unterstützt Adaptive-FSAA nur inoffiziell.

*** n.v. = nicht verfügbar

* Transparenz-FSAA auf Super-Sampling **Adaptive-FSAA auf Qualitätseinstellung via „Ati Tool"





ansteigen. Eine Radeon X850 XT-PE erzielt nochmals 12 bis 16 Prozent mehr Leistung. Mit FSAA und AF kann die 7800 GS hier vom untypisch starken Einbruch der Radeon-Karten profitieren und sich mit 24 Prozent Abstand an die Spitze setzen. Aufrüster von einer Karte der Klasse Geforce4 Ti4200 oder Geforce FX 5900 werden in **Call of Duty 2** nicht nur mit höherer Fps-Leistung belohnt, sondern auch mit deutlich besserer Grafik im DirectX-9-Modus, der neben Bump- und Normal-Mapping auch Wettereffekte bietet.

Das ebenfalls Shader-lastige **F.E.A.R.** zeigt allgemein keine besonders gute Performance der Geforce-Karten im Vergleich zu Atis AGP-Riege – auch die 7800 GS bildet hier keine Ausnahme. Im AA/AF-Modus wird sie von der Radeon X850 XT-PE klar geschlagen. Immerhin ist sie bis zu 19 Prozent schneller als eine Geforce 6800 GT. Gegen ältere Grafikkarten vom Schlage einer 6600 GT oder kleiner kann sich die 7800 GS problemlos durchsetzen und bietet teilweise die doppelte Leistung.

Need for Speed Most Wanted setzt dagegen die hohe Rechenleistung der 7800 GS gut in Fps um. In 1.024x768 liegt sie noch gleichauf mit der X850 XT-PE, darüber setzt sich die 7800 GS mit bis zu 8 Prozent ab, sobald Auflösung sowie AA- und AF-Stufe erhöht werden. Eine Geforce 6800 GT kann sie mit rund 30 Prozent Abstand hinter sich lassen. Besitzer älterer Karten wie Radeon 9800 Pro, welche die Schatten nur sehr detailarm darstellen, können hier durch Aufrüstung deutlich höhere Qualitätseinstellungen bei gleichzeitig über 50 Prozent höheren Fps erreichen.

Auch **Age of Empires 3** profitiert von der 7800 GS, die als Einzige durchgehend den 30-Fps-Schnitt halten kann. Die Geforce 6800 GT fällt hier um 11 Prozent zurück und nur die X850 XT-PE hält knapp mit. Diese bietet allerdings keine Shader-Modell-3-Unterstützung, auf die wir in unserem Test der Vergleichbarkeit wegen verzichtet haben.

Fazit: Geforce 7800 GS

Das Ergebnis der rund 330 Euro teuren Karte fällt zwiespältig aus. Die 7800 GS bietet Unterstützung für das Shader-Modell 3, Transparenz-FSAA und gute Reserven für zukünftige Spiele. Zudem entlastet der Videoprozessor im Gegensatz zur Geforce 6800 die CPU bei der WMV9-Wiedergabe. Spieler, die ihrer Geforce4, -FX oder 9800 Pro bisher die Treue gehalten haben, bekommen hier deutlich mehr Leistung und Features.

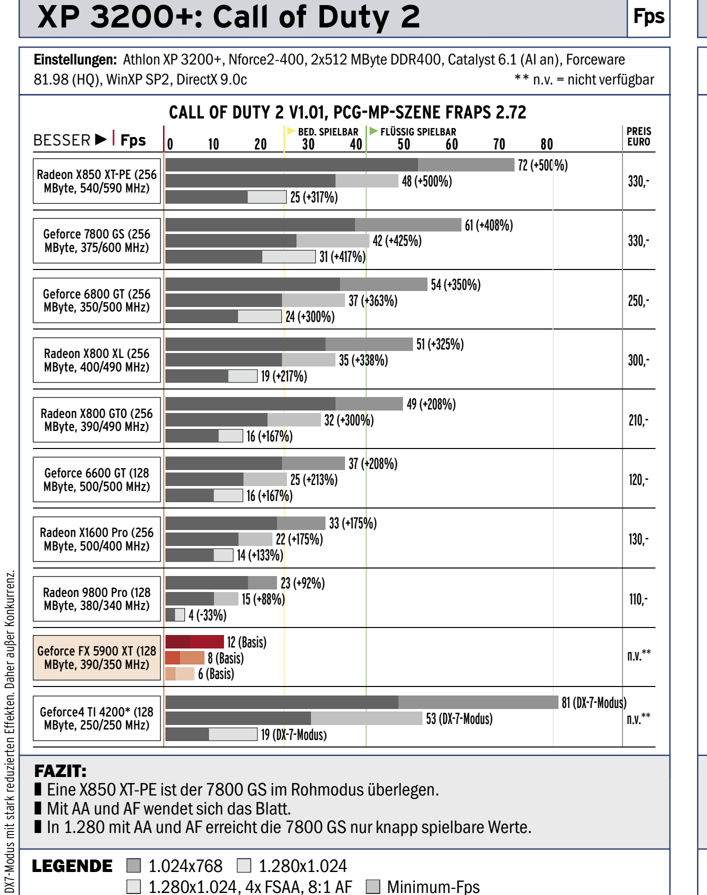
Arbeitet im Rechner bereits eine 6800 GT oder Radeon X850, ist das Aufrüsten nicht immer sinnvoll, da der Vorsprung der neuen Karte insgesamt zu gering und der Aufpreis zu hoch ausfällt. Bastelfreudige Athlon-64- und Pentium-4-Besitzer können auch direkt auf ein PCI-Express-Mainboard samt deutlich stärkerer 7800 GT umrüsten – die Mehrkosten halten sich dank der niedrigen Preise der 7800 GT im Rahmen. Sehr interessant sind jedoch die ab Werk übertakteten 7800-GS-Karten, die Sie auch in unserer Testübersicht auf Seite ab 172 finden. (cs)

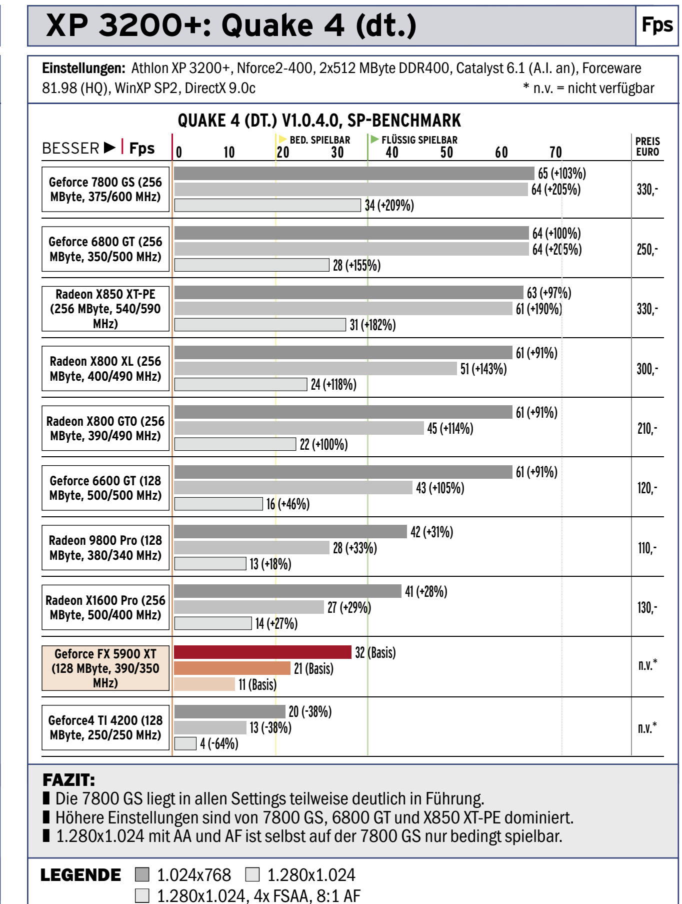
Vergleich AGP-Grafikchips

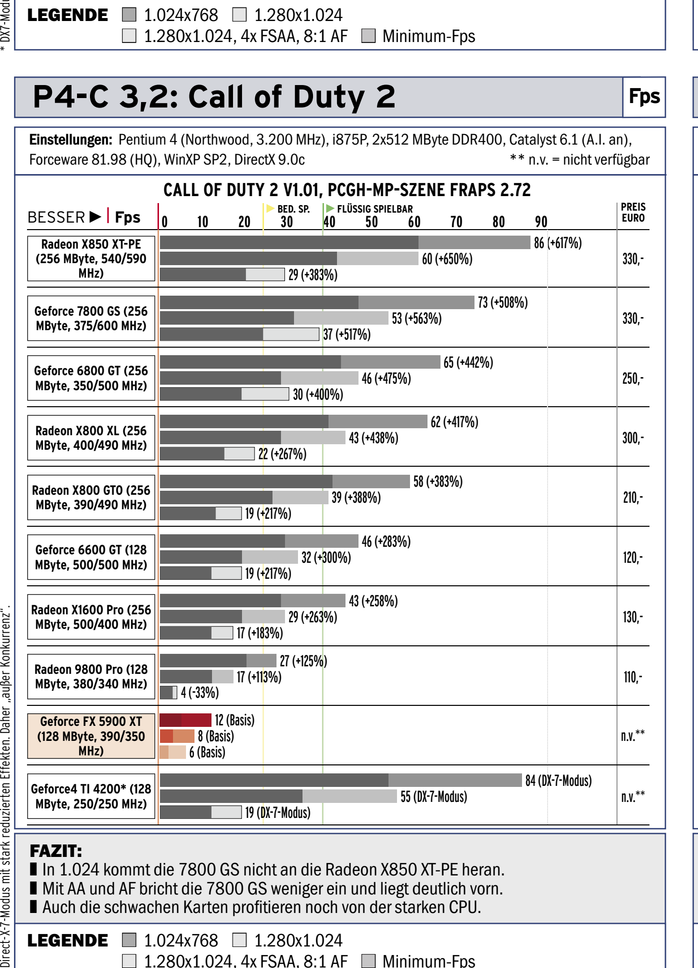
Chipname	6600 GT (AGP)	6800 GT (AGP)	7800 GS (AGP)	9800 Pro (AGP)	X850 XT-PE (AGP)	X1600 Pro (AGP)
Int. Codename/ Fertigung/ Transistoren	NV43/110 nm/146 Mio.	NV40/130 nm/222 Mio.	G70/110 nm/302 Mio.	R350/150 nm/110 Mio.	R481/130 nm/160 Mio.	RV530/90 nm/157 Mio.
Kartenpreis (Euro)	Ca. € 120,-	Ca. € 250,-	Ca. € 330,-	Ca. € 110,-	Ca. € 330,-	Ca. € 130,-
Chip- /Speichertakt (MHz)	500/500	350/500	375/600	380/340	540/590	500/405
Shader-ALUs (MADD)/Rechenleistung (GFLOPs)	8/32	16/44,8	32/96	8/24,3	16/69,1	12/48
Textureinheiten/Texturfüllrate (MTexel/s)	8/4.000	16/5.600	16/6.000	8/3.040	16/8.640	4/2.000
Raster Operation Processors/Pixelfüllrate (MPix/s)	4/2.000	16/5.600	8/3.000	8/3.040	16/8.640	4/2.000
Vertex-Shader-Einheiten	3	6	6	4	6	5
PS-/VS-Version	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0	2.0/2.0	2.B/2.0	3.0/3.0
Speicher-Interface/-Bandbreite (GByte/s)	128 Bit/14,4	256 Bit/32,0	256 Bit/38,4	256 Bit/22,40	256 Bit/37,7	128 Bit/12,96
Speicherbestückung (MByte)	128, 256	256	256	128, 256	256	128, 256
Kantenglättung	4x MSAA, 8xS-AA	4x MSAA, 8xS-AA	4x MS-, 8xS- und Transp.-AA	6x MS- und Temporal-AA	6x MS-, Temp.- u. Transp.-AA	6x MS-, Temp.- u. Transp.-AA

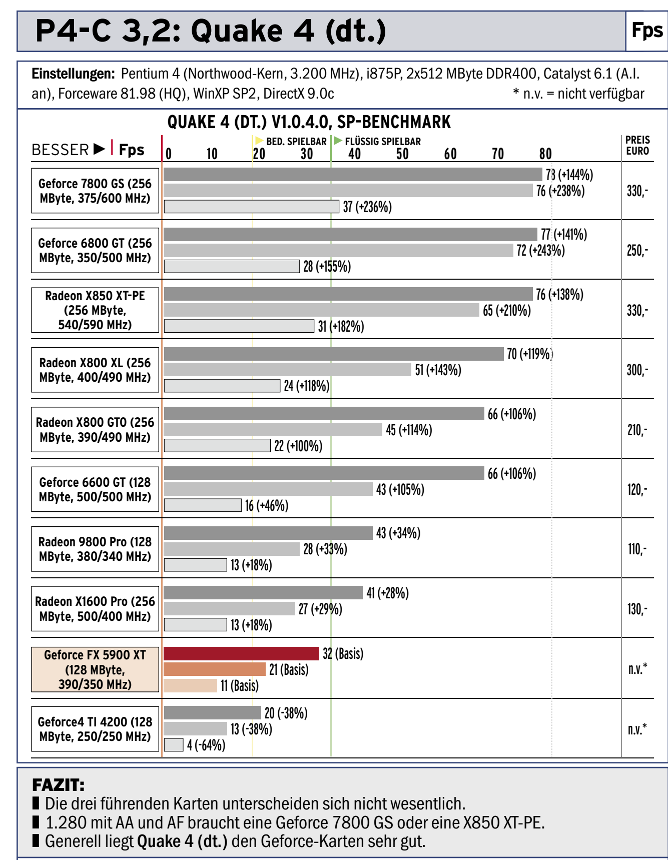
Die 7800 GS punktet vor allem in Sachen Feature-Set und Rechenleistung. Diese kommt jedoch nicht überall zum Tragen, sodass es nicht für die alleinige AGP-3D-Krone reicht. Gegenüber älteren Karten wie der Radeon 9800 Pro oder gar einer Geforce FX bietet sie allerdings deutlich mehr Performance und 3D-Features.

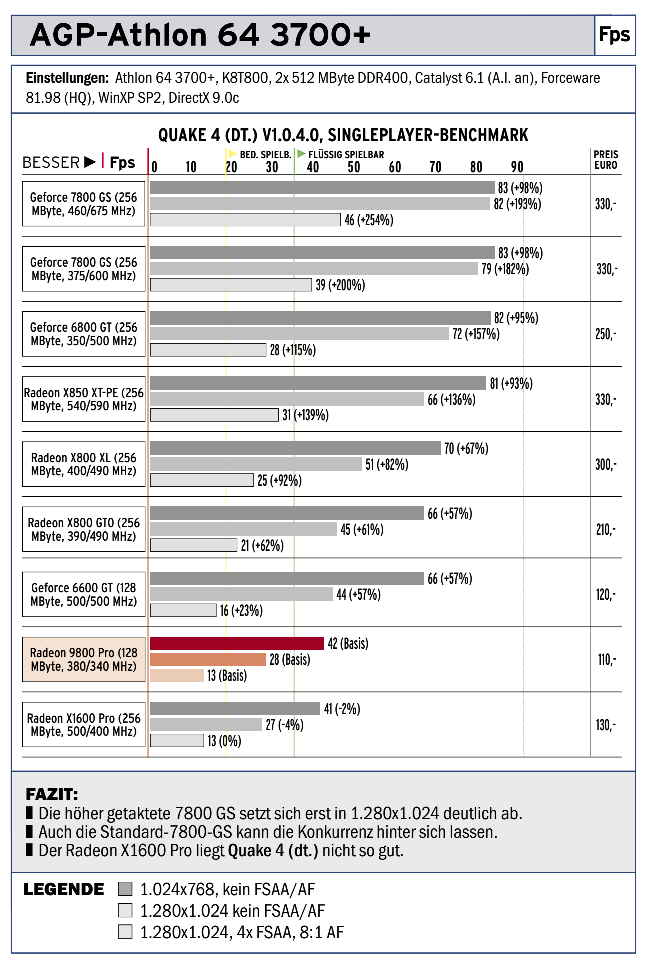
AGP-Grafikleistung mit diversen CPUs











AGP-Herstellerkarten im Test

PC Games hat vier der neuen Karten mit Nvidias 7800-GS-Chip für das AGP-Format getestet. Mit drei Vertretern der 7800 GS, die im Hochleistungssegment des AGP-Marktes angesiedelt sind, muss sich eine Radeon X1600 Pro von Sapphire messen, die eher zur unteren Mittelklasse gehört.

MSI NX7800GS-TD256

Gut ausgestattete High-End-Karte mit hoher 3D-Leistung ▌Die MSI-Karte der NX-Reihe baut komplett auf das Referenz-Design von Nvidia. Der Kühler bedeckt vorderseitig die vier eingesetzten RAM-Bausteine, den HSI-Brückenchip und den eigentlichen Grafikchip. Ein 55 mm durchmessender Radiallüfter hielt die Komponenten in unserem Test konstant unter 70 Grad Celsius, wurde mit gemessenen 2,9 Sone im 3D-Betrieb aber relativ laut. Im 2D-Modus regelte die automatische Lüftersteuerung den Quirl auf kaum aus dem Gehäuse heraus hörbare 1,1 Sone herunter.

MSI gibt außer Tools wie PowerCinema 3, der obligatorischen Treiber-CD und den üblichen Kabelbeigaben inklusive Kabelpeitsche für HD-Komponenten-Out das packende Rennspiel **GT Legends** mit in den Karton. Bei unserem Exemplar fehlte allerdings der eigentlich zum Lieferumfang gehörende Stromadapter. Auf das Paket gewährt MSI zwei Jahre Garantie.

Evga eGeforce7800 GS „Super-Clocked"

Stark übertaktete Hochleistungs-AGP-Karte mit hoher 3D-Leistung ▌Evga ist bekannt für seine extravaganten Kühllösungen wie zum Beispiel die Black-Pearl-Wasserkühlung und erhöhte Taktraten. Auch bei der „Super-Clocked"-Version der eGeforce 7800 GS sind, wie der Name schon andeutet, die Taktraten nicht bei den standardmäßigen 375 MHz für die GPU und 600 MHz DDR für den Videospeicher geblieben. Die „Super-Clocked"-Version bietet hier eine lohnende Übertaktung auf 460 MHz für den Chip- und 675 MHz DDR RAM-Takt. Große Übertaktungsreserven blieben hier aber nicht. Diesen Takt schaffen zwar eventuell auch andere Exemplare, allerdings wird hier der höhere Takt von der Zwei-Jahres-Garantie abgedeckt, da die Taktraten im BIOS festgeschrieben sind. Der Kühler, der sich nur durch den Aufkleber von den anderen beiden Modellen unterscheidet, verrichtet hier aber schon etwas mehr Arbeit und dreht im 3D-Betrieb bis auf 3,1 Sone auf. In 2D bleibt er dagegen mit 1,2 Sone recht leise. Auch die Leistungsaufnahme zollt mit etwa 4 bis 8 Watt über den Standardwerten den hohen Taktraten Tribut. An Zubehör gibt es bei Evga lediglich das Tool „ResChangerXP", ein S-Videokabel sowie einen DVI-VGA- und Stromadapter.

Point of View Geforce 7800 GS

AGP-Karte mit langer Herstellergarantie ▌Der in Deutschland noch nicht so bekannte Hersteller Point of View hat sich ebenfalls an eine 7800-AGP-Karte gewagt. Auch hier setzt man auf das Referenz-Design und so verfügt die Karte mit 21,6 cm Länge über denselben Kühler wie das MSI- und das Evga-Modell. Unser Exemplar ließ sich mit dieser Ausstattung stabil bis zu 465/715 MHz betreiben. Point of View spart zwar an Zugaben zu der Karte, die sich auf lediglich eine Treiber-CD und das schon angestaubte **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** beschränken, gewährt dem Käufer dafür eine drei Jahre währende Garantie. Außerdem liegen bis auf Komponenten-Out alle nötigen Kabel und Adapter mit im Karton. Der Stromverbrauch ist mit 201 Watt der niedrigste im 7800-GS-Testfeld.

Sapphire Radeon X1600 Pro

Solide Mittelklassekarte mit sehr guter Bildqualität und leisem Lüfter ▌Etwas aus der Reihe tanzt die Sapphire-Karte. Zum einen befindet sich auf ihr die einzige Ati-GPU des Testfeldes, zum anderen ist ihre Zielgruppe nicht unbedingt die der spielebegeisterten AGP-Nutzer. Sie stellt eher eine Allround-Karte mit sehr guten Videofunktionen dar. Die mit 500 MHz taktende Karte wird von einem 55-mm-Lüfter auf akzeptablen 72 Grad Celsius auch unter Last gehalten. Viel wichtiger ist aber, dass der Ventilator mit 1,3 Sone im 3D- und lediglich 0,4 Sone im 2D-Modus so gut wie unhörbar bleibt. Die X1600 Pro verfügt, wie es Atis Referenz vorschreibt, über 256 MByte lokalen DDR2-Speicher, der mit 405 MHz läuft und eine Bandbreite von 12,96 GByte pro Sekunde ermöglicht.

Sapphire bietet neben einer zweijährigen Garantie und einem kompletten Kabelsatz die Auswahl eines Spiels von der beigelegten DVD („Sapphire Select"). Per Freischalt-Code können Sie eines der folgenden Spiele nach einer Testphase dauerhaft nutzen: **Brothers in Arms: Road to Hill 30, Prince of Persia: Warrior Within, Tony Hawk's Underground 2** oder **Richard Burns Rally**.

Fazit

Ein letztes Aufbäumen des AGP ▌Sämtliche Geforce-7800-GS-Karten basieren bisher auf demselben Referenz-Design. Dieses sieht im Übrigen keinerlei Video-In-Funktionalität vor – eine entsprechende freie Lötstelle fehlt auf dem Board. Bei Ati gibt es nur noch Mittelklassekarten der neuen Generation für den AGP-Markt und aktuell ist hier auch keine Änderung in Sicht. Die Karten bestechen durch Features und einen niedrigen Preis. Seit mehr als einem Jahr werden stückzahlenträchtige OEM-PCs nur noch mit PCI-Express-Interface für die Grafikkarte gefertigt, sodass die AGP-Zukunft düster aussieht.

Die Sapphire X1600 Pro bietet ihrem Preis entsprechend zwar eine niedrigere Fps-Leistung, ist älteren Karten wie der Geforce FX 5900 oder Radeon 9800 Pro in Sachen 3D- und Videofunktionen allerdings deutlich überlegen und daher eine überaus interessante Alternative.

Die hier vorgestellten Kartentypen sind wohl das letzte Lebensfünkchen, das den AGP-Nutzern noch zum Aufrüsten ihrer Rechner bleibt. (cs)

GRAFIKKARTEN	NX7800 GS-TD256	eGeforce7800 GS SC	GeForce 7800 GS	Radeon X1600 Pro
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Evga (www.evga.com)	PoV (www.pointofview-online.com)	Sapphire (www.sapphiretech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 300,-/Befriedigend	Ca. € 330,-/Befriedigend	Ca. € 310,-/Befriedigend	Ca. € 130,-/Befriedigend
Grafikchip; Codename	Geforce 7800 GS; G70	Geforce 7800 GS; G70	Geforce 7800 GS; G70	Radeon X1600 Pro; RV530
Pixel-/Vertex-Shader	32/6	32/6	32/6	12/5
Chiptakt (2D/3D)	275/375 MHz	275/460 MHz	275/375 MHz	500/500 MHz
Speichertakt (2D/3D)	600/600 MHz DDR	600/675 MHz DDR	600/600 MHz DDR	405/405 MHz DDR
AUSSTATTUNG	**2,35**	**2,85**	**2,65**	**2,45**
Speichermenge/Anbindung	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (128 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,4 ns)	GDDR3 (1,4 ns)	GDDR3 (1,4 ns)	DDR2 (2,5 ns)
Monitoranschlüsse	VGA, DVI	VGA, DVI	VGA, DVI	VGA, DVI
Videoanschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	55-mm-Radiallüfter, RAM-Kühler	55-mm-Radiallüfter, RAM-Kühler	55-mm-Radiallüfter, RAM-Kühler	55-mm-Axiallüfter, RAM-Kühler (vorn)
Software/Tools	Treiber-CD, PowerCinema 3, Power2Go 4, MakeDVD	ResChangerXP, Treiber	Treiber-CD	PowerDVD 6 (2 Channel), TRIXX, Treiber
Spiele-Vollversionen	GT Legends	-	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Sapphire Select (1 Spiel)
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Videokabel	S-Videokabel; Komp.-Out-Kabelpeitsche	S-Videokabel	Cinch-/S-Videokabel	Cinch-/S-Videokabel, Komp.-Kabelpeitsche
Adapter	TV-Out-Adapter; DVI-VGA	DVI-VGA; Stromkabel	TV-Out-Adapter; DVI-VGA; Stromkabel	TV-Out-Adapter; DVI-VGA; Stromkabel
EIGENSCHAFTEN	**2,20**	**2,20**	**2,20**	**2,07**
Anisotroper Texturfilter	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig (abschaltbar)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 8xS; Nein	2x RG, 4x RG, 6x RG; Nein
Transparenz-/Adaptive-FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden/Ja (mehrstufig)	Vorhanden/Ja (mehrstufig)	Vorhanden/Ja (mehrstufig)	Vorhanden/Ja (3,8-6,0 Volt)
LEISTUNG	**2,27**	**2,12**	**2,27**	**3,49**
Temperatur	68° C (GPU)	73 °C (GPU)	69 ° C (GPU)	72 °C (GPU); 57 °C (Umgebung)
Lautstärke (2D/3D)	1,1/2,9 Sone; 32,9/41,6 dB(A)	1,2/3,1 Sone; 33,1/42,8 dB(A)	1,2/2,9 Sone; 33,1/41,6 dB(A)	0,4/1,3 Sone; 25,9/33,4 dB(A)
Leistungsaufnahme	205 Watt (ganzer PC)	209 Watt (ganzer PC)	201 Watt (ganzer PC)	181 Watt (ganzer PC)
Übertaktung	450/735 MHz DDR	485 MHz/720 MHz DDR	465 MHz/715 MHz DDR	620 MHz/420 MHz DDR
1.024x768, kein AA/AF	68,3 Fps (Sehr gut)	72,7 (Sehr gut)	68,3 Fps (Sehr gut)	36,0 (Befriedigend)
1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	48,2 Fps (Gut)	52,9 (Gut)	48,2 Fps (Gut)	19,7 (Ausreichend)
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	34 Fps (Befriedigend)	36,8 Fps (Befriedigend)	34 Fps (Befriedigend)	13 (Mangelhaft)
FAZIT	+ Gute Spiele-Vollversion + Hohe 3D-Leistung – Relativ lauter Lüfter **GESAMT 2,27**	+ Höhere Taktraten + Hohe 3D-Leistung – Relativ lauter Lüfter **GESAMT 2,28**	+ 3 Jahre Garantie + Hohe 3D-Leistung – Relativ lauter Lüfter **GESAMT 2,33**	+ Sehr preisgünstig + Hohe Bildqualität – Magere 3D-Leistung **GESAMT 3,00**

Testkandidaten unter der Lupe

Interessante Details der Referenzmuster und Testkandidaten aus der Nähe betrachtet.

Sapphire X1600 Pro



Bei den Ati-GPUs wird der winzige Rialto-Brückenchip zur Portierung auf AGP genutzt.

Sapphire X1600 Pro

Die Sapphire X1600 Pro benötigt eine externe Stromversorgung via 3,5"-Floppy-Anschluss.

Sapphire X1600 Pro

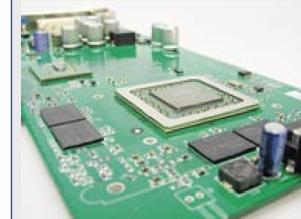


Eine unscheinbare Steckbrücke (Jumper) dient zur Umschaltung des TV-Standards.

Geforce 7800 GS

Alle im Testfeld vertretenen 7800-GS-Karten verfügen über D-Sub-, DVI- und TV-Ausgang.

Geforce 7800 GS



Der Brückenchip bedingt hier die doch ziemlich merkwürdige Anordnung von GPU und RAM.

Geforce 7800 GS



Acht GDDR3-RAM-Module mit 1,4 ns Zykluszeit sorgen für die Datenversorgung der GPU.

Geforce 7800 GS



Das rückseitige Retention-Modul führt auch die Wärme der vier RAMs ab.

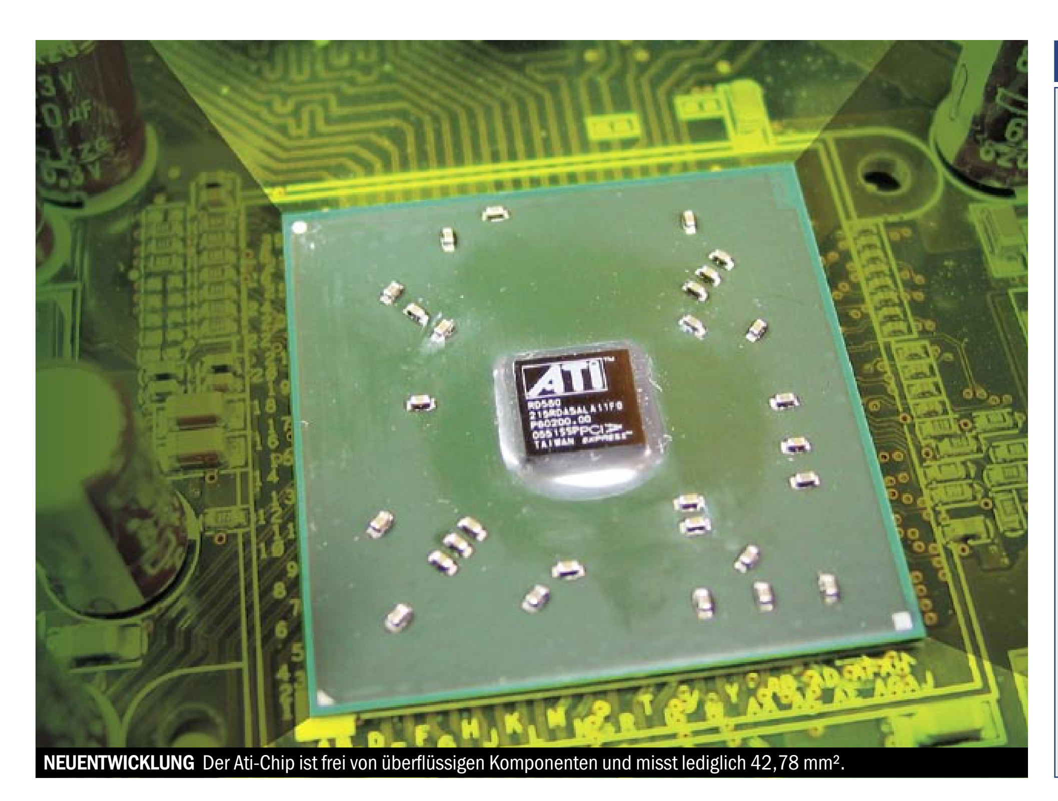
Geforce 7800 GS



Der „HSI"-Brückenchip setzt die AGP-Signale in PCI-Express-Kommandos für die GPU um.

Die Zukunft von AGP

- Prinzipiell sind sowohl die HSI-Brücke von Nvidia als auch der Rialto-Chip von Ati dafür geeignet, alle vorhandenen GPUs fit für das jeweils andere Interface zu machen. Der Rialto arbeitet allerdings nur mit PCI-Express-GPUs zusammen und konvertiert deren Signale nach AGP.
- Die Produktion von AGP-Karten ist den Kartenherstellern freigestellt, allerdings müssten diese dafür zunächst ein eigenes Board-Design entwickeln, was sehr kostenintensiv ist und sich nur bei sehr hohen Stückzahlen lohnt.
- Da AGP-Karten fast ausschließlich noch im Retail-Markt direkt an Endkunden verkauft werden, sind die Stückzahlen einzelner Modelle selten groß genug, um ein eigenes Design zu rechtfertigen.
- Aus diesem Grunde gleichen sich auch alle 7800-GS-Karten bis auf den Kühleraufkleber. Das Referenz-Design stammt von Nvidia und sieht zum Beispiel keinen Video-Eingang vor.



NEUENTWICKLUNG Der Ati-Chip ist frei von überflüssigen Komponenten und misst lediglich 42,78 mm².

Was ist?

Northbridge
Teil des Chipsatzes, der traditionell näher an der CPU (nördlich auf dem Board) liegt und zum Beispiel den Speichercontroller enthält.

Crossfire
Atis Multi-GPU-Technologie in Konkurrenz zu Nvidias SLI. Mehrere Grafikkarten berechnen zusammen ein Bild.

PCI-Express
Punkt-zu-Punkt-Übertragung, die die veralteten Systeme PCI und AGP abgelöst hat. Zuerst verfügbar auf Intel-Mainboards.

Lane(s)
Englisch für Bahn. PCI-Express nutzt bis zu 32 dieser Bahnen zur bidirektionalen Kommunikation mit einem Endgerät.

Crossfire Xpress 3200

Mit dem neuen Mainboard-Chip werden zwei Ati-Karten im Crossfire-Betrieb mit 16 PCI-E-Bahnen angesprochen. Dazu verspricht Ati geniale OC-Funktionen.

Asus ist in Sachen Crossfire Xpress 3200, wie der RD580-Mainboard-Chip offiziell heißt, vorgeprescht und stellte uns ein Testmuster zur Verfügung. Somit können wir Ihnen direkt zur offiziellen Produktvorstellung bereits den ersten Chipsatz-Test präsentieren. Welche Vorteile schlagen Crossfire-Setups aus den zusätzlichen PCI-Express-Bahnen? Mit den besonderen Übertaktungseigenschaften beschäftigt sich unser OC-Experte in einer der kommenden PC-Games-Ausgaben.

Der Vorgänger: RD480

Der Vorgänger des RD580 wurde vor gut einem Dreivierteljahr vorgestellt und bot erstmals Unterstützung für Atis Gespann aus zwei Grafikkarten. Diese wurden jedoch nur mit jeweils acht Datenleitungen des PCI-Express-Anschlusses versorgt. Der Chipsatz verfügte nicht über ausreichend PCI-Express-Bahnen, um jeder Karte ihr volles Potenzial zu entlocken. Was im normalen Spielbetrieb kaum zu bemerken war, wurde mit der Präsentation der Crossfire-fähigen X1600- und X1300-Karten im Oktober 2005 zum Engpass.

Diese Modelle arbeiten nämlich ohne passende Master-Karte im Crossfire-Betrieb zusammen und nutzen die PCI-Express-Anbindung für den Datenaustausch. Hier sollen die zusätzlichen Leitungen Abhilfe schaffen.

Der RD580

Für die Northbridge RD580, die man innerhalb von rund acht Monaten entwarf und zur Marktreife brachte, haben Atis Ingenieure sämtlichen Ballast über Bord geworfen, den andere Mainboard-Chips oft mit sich herumschleppen. Chipsätze werden im Kern meist für mehrere Märkte und Plattformen ausgelegt. So kann zum Beispiel eine Northbridge noch eine deaktivierte integrierte Grafikeinheit mit sich tragen, die defekt ist und deshalb nicht mehr als Chipsatz mit integrierter Grafik verkauft werden konnte.

Der RD580 wurde laut Ati von Grund auf neu entworfen, auch wenn man dabei auf funktionierende Baukastenteile zurückgegriffen hat. So misst der Chip nur 6,2x6,9 mm (42,78 mm²). Zum Vergleich: Nvidias Nforce4 SLI (Single-Chip) ist 11x9 mm groß (99 mm²). Gigabit-LAN wird über externe Chips realisiert, da die ansonsten nötigen PHYs (Physical Layer Device) laut Ati keine wesentliche Kostenersparnis gegenüber kompletten LAN-Chips für die Board-Hersteller bringen.

Features

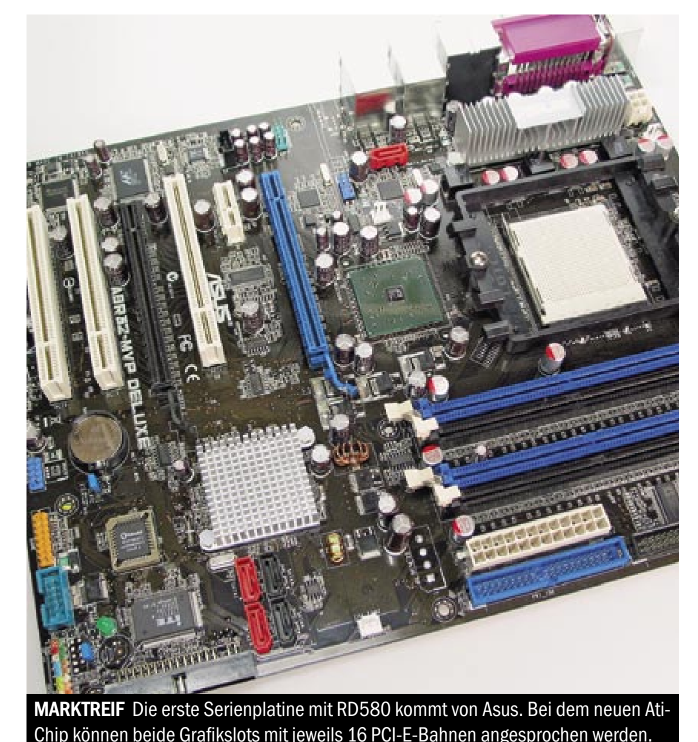
Der Chip des RD580 wird von TSMC im 110-Nanometer-Verfahren hergestellt. Ati entschied sich gegen die fortschrittlichere Fertigung in 90 Nanometer, da diese einen höheren Anteil an Leckströmen mit sich bringt. So konnte die TDP, die Thermal Design Power, bei mäßigen 7,5 Watt gehalten werden. Dieser Wert wird allerdings nur unter absoluter Volllast an den Grenzen der Spezifikation erreicht (inklusive Spannungserhöhung auf 1,5 Volt). Im Normalbetrieb verbraucht der RD580 sparsame 3,5 Watt. Dank geringer Größe und niedriger TDP ist der RD580 auch unter Extrembedingungen noch ohne aktive Belüftung zu kühlen.

Der RD580 ermöglicht die direkte Kommunikation zweier Grafikchips über eine interne Schnittstelle, um so den Datentransfer im Crossfire-Betrieb zu maximieren. Der Crossfire Xpress 3200 verfügt über 40 PCI-Express-Bahnen, komplett im RD580 verwaltet. Zwei Gruppen zu jeweils 16 Bahnen sind dabei für die beiden Grafikkarten-Steckplätze reserviert. Vier PCI-Express-Bahnen sind zur Anbindung von Gigabit-LAN oder (über Steckplätze) anderen PCI-Express-Geräten nutzbar. Die Board-Hersteller können die restlichen vier Lanes für die Kommunikation mit der Southbridge verwenden. Als Southbrige kann wie bisher Atis eigene SB450 oder die bei den Board-herstellern beliebtere Uli M1575 zum Einsatz kommen. Eine neue Ati-Southbridge befindet sich unter dem Arbeitstitel SB600 gegenwärtig in der Validierungsphase und soll zusammen mit AMDs neuem M2-Sockel in der Mitte des Jahres auf den Markt kommen.

Overclocking

Traditionell achteten Übertakter beim Athlon 64 darauf, den HT-Link möglichst nicht über der Spezifikation von 1 GHz zu betreiben. So wurde der Multiplikator gesenkt und der Referenztakt auf extreme Werte angehoben, während man gleichzeitig auf der Suche nach passenden RAM-Teilern war.

Beim RD580 hat dies nach Angaben von Ati ein Ende. Der Chip ist darauf ausgelegt, auch HT-Link-Geschwindigkeiten von bis zu 1,5 GHz, also 50 Prozent über dem Standard, zu verkraften. Ob die jeweilige CPU dies klaglos mitmacht, muss sich allerdings im Einzelfall herausstellen. Zusätzlich lassen sich auch die PCI-Express-Anschlüsse, die man bis dato ebenfalls möglichst innerhalb der Spezifikation von 100 Megahertz betreiben sollte, um bis zu 40 Prozent übertakten. Zwar bildet die Übertragungsrate von PCI-Express bisher noch keinen Engpass, allerdings lassen sich bereits Situationen konstruieren, in denen sich erhöhte Bandbreite und sinkende Latenz positiv auswirken. Ein Beispiel dafür ist der Crossfire-Betrieb ohne Dongle, wie bei der X1600 oder der X1300 vorgesehen.



MARKTREIF Die erste Serienplatine mit RD580 kommt von Asus. Bei dem neuen Ati-Chip können beide Grafikslots mit jeweils 16 PCI-E-Bahnen angesprochen werden.

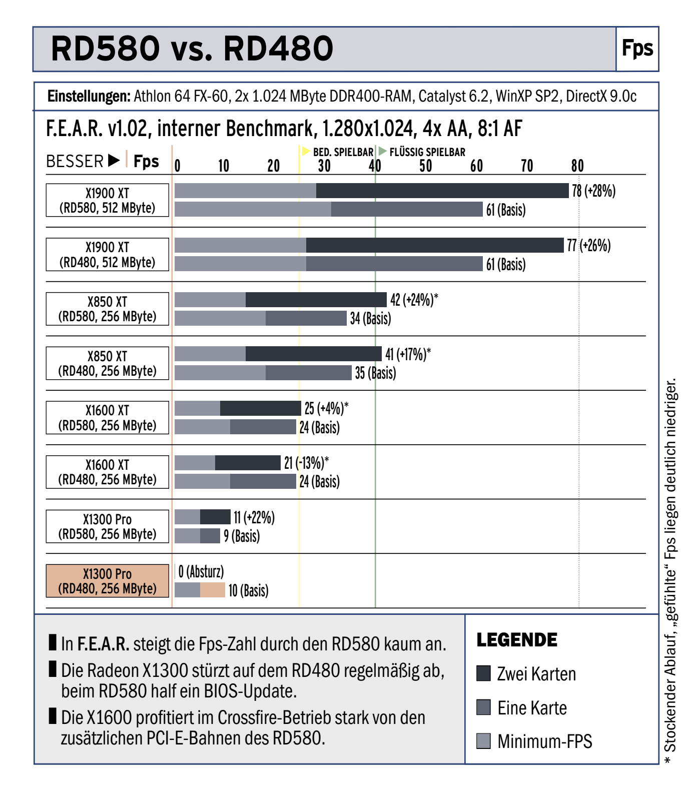
Benchmark-Analyse

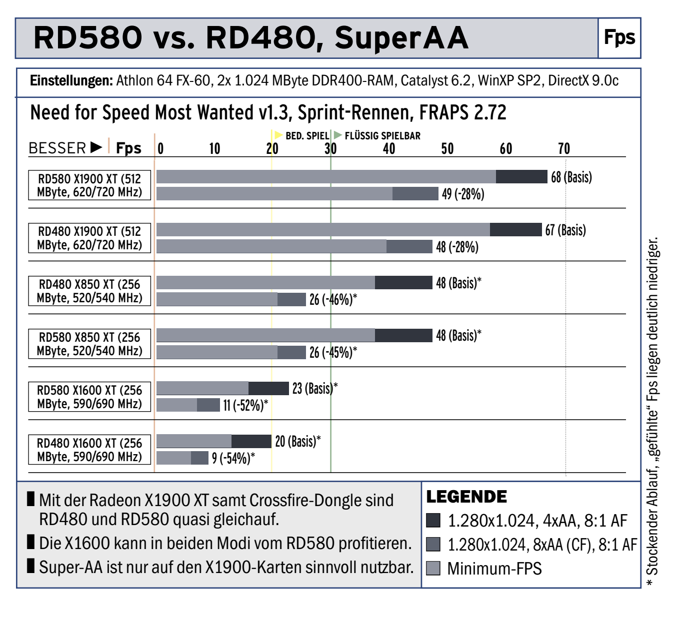
Im Normalbetrieb kann sich die RD580-Lösung noch kaum vom Vorgänger absetzen. Lediglich Situationen, bei denen sehr viel Kommunikation über den PCI-Express-Bus stattfindet, lassen sie als deutlichen Sieger aus dem internen Duell hervorgehen. So kann eine X1600 beim Chipsatz-Duell vom RD580 mit bis zu 19 Prozent höherer Leistung profitieren. X1900-Karten hingegen bleiben innerhalb der Messgenauigkeit gleich schnell.

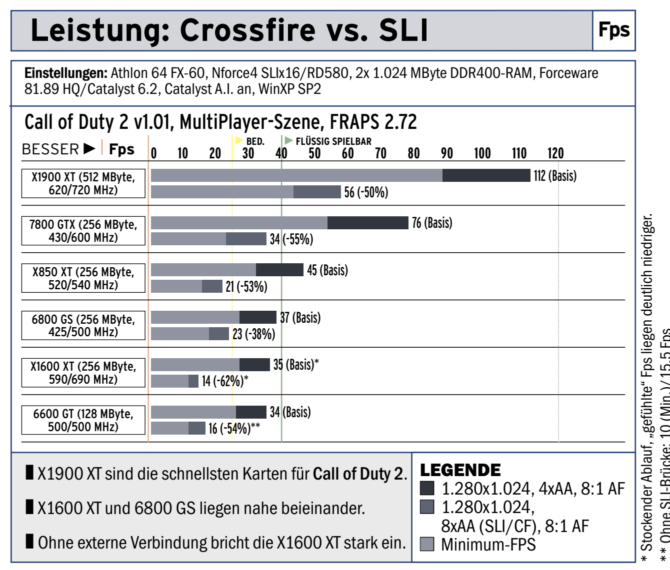
Fazit: Crossfire Xpress 3200

Crossfire, hohe Leistung und Overclocking-Features wurden auch schon beim RD480 versprochen. Dieser Chip konnte sich jedoch nicht durchsetzen, aber mit dem RD580 hat Ati heuer auf jeden Fall ein ganz heißes Eisen im Feuer, welches High-End-Anwender besonders durch die Übertaktungsmöglichkeiten reizen wird.

(cs/dm)









Duell im Mittelfeld

Ati gegen Nvidia: Mit dem fast zeitgleichen Launch von Radeon X1800 GTO und Geforce 7600 GT bringen die Grafikkartengiganten neue Spieler aufs Feld.

Welche der neuen Shader-Modell-3-Karten bietet mehr fürs Geld? PC Games machte den Test.

Die neuen Modelle wirbeln Markt und Preise kräftig durcheinander. Was gestern noch eine Kaufempfehlung darstellte, ist heute bereits ein überteuerter Restposten. Die Geforce ist seit Anfang März ab etwa 200 Euro verfügbar. Atis X1800 GTO soll ab Ende März zu einem unverbindlichen Preis von 249 Euro bei den Händlern liegen. Beide haben allerdings noch etwas Spielraum nach unten, da es sich um Einführungspreise handelt.

Ati Radeon X1800 GTO

Bei der Karte handelt es sich um einen Abkömmling der X1800-XT/XL-Karten. Diese verfügen noch über den R520- und nicht über den R580-Chip, mit dem Ati die Benchmark-Krone von Nvidia zurückerobern konnte. Um den R520 nun preiswerter anbieten zu können, hat Ati nur noch jeweils zwölf der ursprünglich 16 Textur-Einheiten aktiviert. Analog wurde einer der vier Pixel-Prozessoren deaktiviert, sodass der Chip nur noch an zwölf Pixeln gleichzeitig rechnen kann. Die Takte entsprechen mit 500 MHz für den Grafikchip und 495 MHz für den Video-RAM der X1800 XL; so auch die Bandbreite mit rund 32 GByte pro Sekunde.

Neben dem Layout, welches der X1800 XL bis auf eine zusätzliche Phase des Spannungswandlers gleicht, hat die Karte auch den lauten Lüfter der X1800 XL geerbt. Unter Windows verursacht dieser akzeptable 1,1 Sone (32,8 dB), ist aber im 3D-Betrieb mit 4,7 Sone (48,9 dB) zu laut. Mit der X1800 GTO verbrauchte unser Test-PC 231 Watt unter Volllast und 155 Watt im Windows-Betrieb – kaum weniger als mit einer X1800 XL (237 respektive 159 Watt). Anschluss bieten zwei Dual-Link DVI- und eine TV-Out-Buchse.

Nvidia Geforce 7600 GT

Die mit dem neuen G73-Chip ausgestattete Karte tritt offiziell an, um die erfolgreiche Geforce 6600 GT abzulösen. Für Besitzer extrem hochauflösender Displays verfügt die 7600 GT über einen Dual-Link-DVI-Anschluss sowie einen TV-Out. Der mit 560 MHz getaktete Chip verfügt über drei Pixel-Prozessoren mit je vier Textur- und acht Shader-Einheiten. Acht ROPs sorgen für Blending, FSAA und Stencil-Schatten. Die Vorarbeit für den Pixel-Teil leisten fünf Vertex-Shader-Einheiten. Der Chip ist mit 128 Bit an den 700 MHz schnellen 256 MByte GDDR3-Speicher angebunden (Bandbreite: 22,4 GByte Pro Sekunde). Die Geforce 7600 GT benötigt noch keine separate Stromversorgung – hier macht sich die Umstellung der Produktion auf 90 Nanometer Strukturbreite bezahlt. Auch die Leistungsaufnahme des Test-PCs liegt mit 143 Watt im Leerlauf und 210 Watt unter Volllast deutlich unter der X1800 GTO.

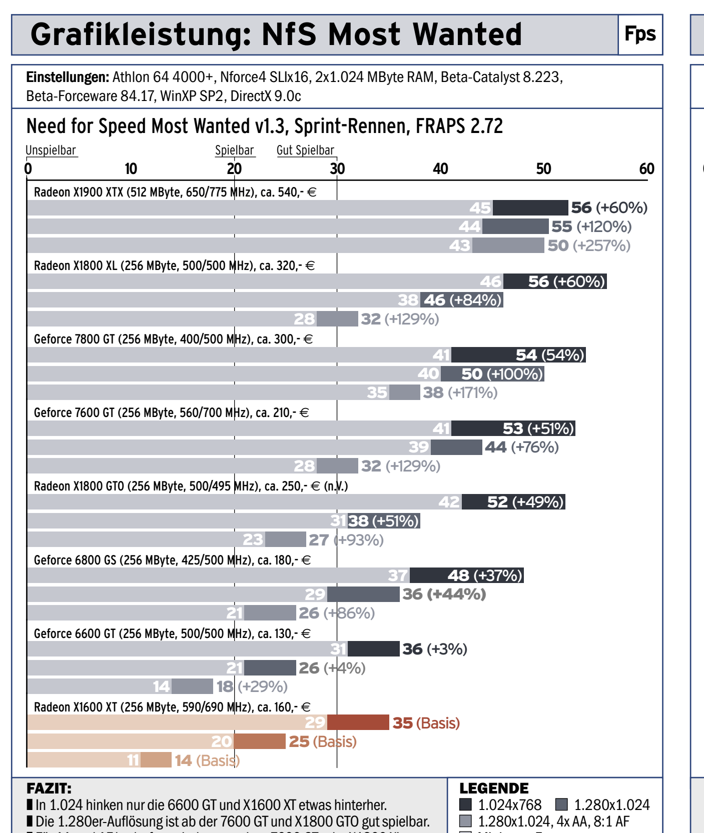
Nvidia hat sich für einen nur zweistufig geregelten 45-mm-Lüfter entschieden, der mit 4,4 Sone (50,2 dB) im 3D-Betrieb zu laut ist. Auch regelte er bei unserer Testkarte nicht wieder herunter; im Leerlauf sind es immer noch unangenehme 1,8 Sone (37,8 dB).

Benchmark-Reigen

Die PC-Games-Leistungsmessungen zeigen ein zwiespältiges Bild. In **Need for Speed Most Wanted** liegen X1800 GTO und 7600 GT in 1.024 beinahe gleichauf. In 1.280 mit FSAA und AF hängt die 7600 GT die X1800 GTO um bis zu 19 Prozent ab. In **F.E.A.R.** dagegen gewinnt die Radeon das Setting mit rund 29 Prozent Vorsprung.

Quintessenz

Für ihren Preisbereich bringen beide Karten viel Leistung und schlagen X1600 XT, Geforce 6600 GT oder 6800 GS klar. Die günstigere 7600 GT liegt meist vor der X1800 GTO, die aber mit HDR plus FSAA und gutem anisotropen Filter („Area-AF“) die bessere Bildqualität liefert. Solange die X1800 GTO aber deutlich mehr kostet als die 7600 GT, wird sich die Entscheidung eher nach dem Geldbeutel als nach dem Glauben richten. (cs)



Grafikleistung: NfS Most Wanted (Fps)

Einstellungen: Athlon 64 4000+, Nforce4 SLIx16, 2x1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst 8.223, Beta-Forceware 84.17, WinXP SP2, DirectX 9.0c

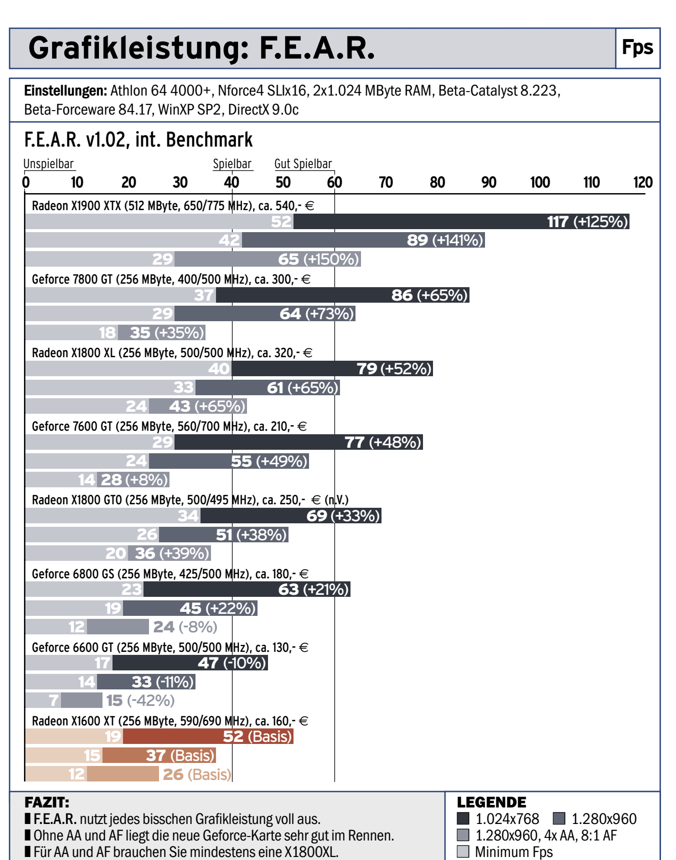
Need for Speed Most Wanted v1.3, Sprint-Rennen, FRAPS 2.72

Unspielbar / Spielbar / Gut Spielbar

Karte	Einstellung	Minimum Fps	Fps
Radeon X1900 XTX (512 MByte, 650/775 MHz), ca. 540,- €	1.024x768	45	56 (+60%)
	1.280x1.024	44	55 (+120%)
	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	43	50 (+257%)
Radeon X1800 XL (256 MByte, 500/500 MHz), ca. 320,- €	1.024x768	46	56 (+60%)
	1.280x1.024	38	46 (+84%)
	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	28	32 (+129%)
Geforce 7800 GT (256 MByte, 400/500 MHz), ca. 300,- €	1.024x768	41	54 (54%)
	1.280x1.024	40	50 (+100%)
	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	35	38 (+171%)
Geforce 7600 GT (256 MByte, 560/700 MHz), ca. 210,- €	1.024x768	41	53 (+51%)
	1.280x1.024	39	44 (+76%)
	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	28	32 (+129%)
Radeon X1800 GTO (256 MByte, 500/495 MHz), ca. 250,- € (n.V.)	1.024x768	42	52 (+49%)
	1.280x1.024	31	38 (+51%)
	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	23	27 (+93%)
Geforce 6800 GS (256 MByte, 425/500 MHz), ca. 180,- €	1.024x768	37	48 (+37%)
	1.280x1.024	29	36 (+44%)
	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	21	26 (+86%)
Geforce 6600 GT (256 MByte, 500/500 MHz), ca. 130,- €	1.024x768	31	36 (+3%)
	1.280x1.024	21	26 (+4%)
	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	14	18 (+29%)
Radeon X1600 XT (256 MByte, 590/690 MHz), ca. 160,- €	1.024x768	29	35 (Basis)
	1.280x1.024	20	25 (Basis)
	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	11	14 (Basis)

FAZIT:
- In 1.024 hinken nur die 6600 GT und X1600 XT etwas hinterher.
- Die 1.280er-Auflösung ist ab der 7600 GT und X1800 GTO gut spielbar.
- Für AA und AF bedarf es mindestens einer 7600 GT oder X1800 XL.

LEGENDE: 1.024x768 · 1.280x1.024 · 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF · Minimum Fps



Grafikleistung: F.E.A.R. (Fps)

Einstellungen: Athlon 64 4000+, Nforce4 SLIx16, 2x1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst 8.223, Beta-Forceware 84.17, WinXP SP2, DirectX 9.0c

F.E.A.R. v1.02, int. Benchmark

Unspielbar / Spielbar / Gut Spielbar

Karte	Einstellung	Minimum Fps	Fps
Radeon X1900 XTX (512 MByte, 650/775 MHz), ca. 540,- €	1.024x768	52	117 (+125%)
	1.280x960	42	89 (+141%)
	1.280x960, 4x AA, 8:1 AF	29	65 (+150%)
Geforce 7800 GT (256 MByte, 400/500 MHz), ca. 300,- €	1.024x768	37	86 (+65%)
	1.280x960	29	64 (+73%)
	1.280x960, 4x AA, 8:1 AF	18	35 (+35%)
Radeon X1800 XL (256 MByte, 500/500 MHz), ca. 320,- €	1.024x768	40	79 (+52%)
	1.280x960	33	61 (+65%)
	1.280x960, 4x AA, 8:1 AF	24	43 (+65%)
Geforce 7600 GT (256 MByte, 560/700 MHz), ca. 210,- €	1.024x768	29	77 (+48%)
	1.280x960	24	55 (+49%)
	1.280x960, 4x AA, 8:1 AF	14	28 (+8%)
Radeon X1800 GTO (256 MByte, 500/495 MHz), ca. 250,- € (n.V.)	1.024x768	34	69 (+33%)
	1.280x960	26	51 (+38%)
	1.280x960, 4x AA, 8:1 AF	20	36 (+39%)
Geforce 6800 GS (256 MByte, 425/500 MHz), ca. 180,- €	1.024x768	23	63 (+21%)
	1.280x960	19	45 (+22%)
	1.280x960, 4x AA, 8:1 AF	12	24 (-8%)
Geforce 6600 GT (256 MByte, 500/500 MHz), ca. 130,- €	1.024x768	17	47 (-10%)
	1.280x960	14	33 (-11%)
	1.280x960, 4x AA, 8:1 AF	7	15 (-42%)
Radeon X1600 XT (256 MByte, 590/690 MHz), ca. 160,- €	1.024x768	19	52 (Basis)
	1.280x960	15	37 (Basis)
	1.280x960, 4x AA, 8:1 AF	12	26 (Basis)

FAZIT:
- **F.E.A.R.** nutzt jedes bisschen Grafikleistung voll aus.
- Ohne AA und AF liegt die neue Geforce-Karte sehr gut im Rennen.
- Für AA und AF brauchen Sie mindestens eine X1800XL.

LEGENDE: 1.024x768 · 1.280x960 · 1.280x960, 4x AA, 8:1 AF · Minimum Fps



NEU GEGEN ALT Nvidias Grafikkarte (unten) ist kleiner und günstiger, aber in 2D lauter. Atis X1800 GTO bietet gegenüber der X1800 XL keine optischen Überraschungen.

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus Call of Duty 2 und Quake 4 (dt.)
** Abgewertet

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (2x AA/4:1 AF)	Wertung
MSI NX7800 GS-TD256	€ 290,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
Evga Egforce 7800 GS SC	€ 330,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	460/675 MHz	3,1 Sone	73,8 Fps	36,2 Fps	2,28
Point of View GF7800 GS	€ 300,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,33
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 170,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500/560 MHz	0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,94**
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 130,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Sapphire Radeon X1600 Pro	€ 140,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [2,5 ns]	500/405 MHz	1,3 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	3,00

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (4x AA/8:1 AF)	Wertung
Asus EN7800GT Dual	€ 730,-	2x Geforce 7800 GT	512 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	2,4 Sone	82,9 Fps	64,4 Fps	1,49**
Asus EAX1800XT Top	€ 540,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695/793 MHz	1,4 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,59**
Sapphire Radeon X1900 XTX	€ 570,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,66
Asus EAX1900XTX	€ 600,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Club 3D Radeon X1900 XTX	€ 600,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
Xfx 7800 GTX 512 XXX-Edition	€ 680,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	580/865 MHz	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,69**
His X1800 XT OC Edition	€ 510,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695/792 MHz	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80
Gainward Ultra/3550PCX	€ 650,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	580/865 MHz	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,80**
Sapphire Radeon X1900 XT	€ 490,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 [1,1 ns]	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	€ 440,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Sapphire X1800 XT PE	€ 450,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695/793 MHz	4,5 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,89**
Club 3D Radeon X1800 XT	€ 450,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,93**
Sapphire Radeon X1800 XT/256	€ 400,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,94
Club 3D Radeon X1800 XT/256	€ 420,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,97
Asus EN7800GTX	€ 440,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	€ 430,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Leadtek Winfast PX7800GT Extreme	€ 320,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2 ns]	450/525 MHz	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,06**
Xfx 7800 GT Extreme Gamer	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2 ns]	450/525 MHz	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,10
Leadtek Winfast PX7800 GT TDH	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2 ns]	400/500 MHz	2,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,12**
Asus EAX1800XL	€ 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,15
Preis-Leistungs-Tipp ▶ MSI NX7800GT-VT2D256E	€ 290,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2 ns]	400/500 MHz	2,8 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,16**
MSI RX1800 XL-VT2D256E	€ 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	€ 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 240,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533/573 MHz	1,4 Sone	68,8 Fps	25,8 Fps	2,51**
Asus EN6600GT Silencer	€ 160,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 [2 ns]	500/500 MHz	0 Sone	50,6 Fps	16,3 Fps	2,65**
Tul Powercolor X850 XT-PE	€ 330,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540/590 MHz	1,5 Sone	69,1 Fps	26 Fps	2,68**
Gainward Ultra/2300PCX	€ 200,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2 ns]	425/500 MHz	3,3 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,68**
MSI NX6800 GS	€ 200,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2 ns]	425/500 MHz	3,8 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,72**
Xfx 6800 GS	€ 190,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2 ns]	485/550 MHz	3,5 Sone	66,5 Fps	26,5 Fps	2,73**
MSI RX1600XT	€ 180,-	Radeon X1600 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	590/690 MHz	1 Sone	48,2 Fps	19,7 Fps	2,76**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Benq FP71V	€ 260,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Acer AL1751bs	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97

19/20 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	€ 400,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,83
Samsung Syncmaster 930BF	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Benq FP91GX	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m2	-	1,86
Viewsonic VX924	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Hyundai Imagequest Q90U	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m2	Lautsprecher	1,91

Breitbild (16:10-Format)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Dell Ultrasharp 2005FPW (20 Zoll)	€ 750,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	180 bis 300 cd/m2	USB-Hub	1,89
Sony SDM-P234B (23 Zoll)	€ 1.500,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 260 cd/m2	-	1,90
Eizo S2110W (21 Zoll)	€ 1.000,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	USB-Hub	1,95
Viewsonic VP231wb (23 Zoll)	€ 1.600,-	D-Sub, DVI-I	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	USB-Hub	1,96
Dell Ultrasharp 2405FPW (24 Zoll)	€ 1.200,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	29 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	130 bis 340 cd/m2	USB-Hub, 9-in-1-Kartenleser	1,98
Acer F-20 Wide (20 Zoll)	€ 700,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 310 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,01

MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	€ 170,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	€ 150,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	1,48*
Asus A8R32-MVP Deluxe	€ 180,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 130,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
Abit KN8 SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar Tforce4 U	€ 85,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	1	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	€ 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Audigy 2, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI K8N Diamond-54G	€ 160,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	-	3	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	1,71*
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	€ 80,-	Nforce4	F2/1.1	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	€ 95,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	€ 100,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	€ 120,-	RD480	2K051027/1.0	-	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	€ 180,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	€ 100,-	RD480	3.0/1.A	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,80
Elitegroup KN1 Extreme	€ 110,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Abit AX8	€ 95,-	K8T890	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,93*
Abit AN8 SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,95*
Epox 9NPA7I	€ 70,-	Nforce4	10-03-2005/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	1,96*



Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	€ 190,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	-	2	x16 (2), x4 (1), x1	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	€ 230,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	-	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	€ 280,-	955X	0205/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Bestanden	-	1,79*
Abit Fatality AA8XE	€ 120,-	925XE	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,79*
Epox 5NVA+ SLI	€ 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, SATA-Kit	-	Bestanden	-	1,91*
Gigabyte 8N-SLI Pro	€ 100,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 220,-	945P	0306/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Teilbestanden	-	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	€ 160,-	925XE	1004/1.02	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	2,06*
Aopen i915Ga-HFS (So479)	€ 240,-	915G	A/1.01	-	2	x16 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Kühler	-	Bestanden	-	2,10*
MSI 865PE Neo3-F	€ 80,-	865PE	5.20/3	1	5	-	1.000 MBit/s	2x SATA	-	Bestanden	-	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	955X	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	-	Bestanden	-	2,13*
Abit AW8-Max	€ 190,-	955X	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	2,23*
Abit AL8	€ 130,-	945P	1.2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,31*
MSI P4N Diamond	€ 190,-	Nforce4 SLI IE	1.24/1	-	2	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Teilbestanden	-	2,36*
MSI 915P Combo	€ 85,-	915P	1.6/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,38*
MSI 945P Platinum-FIR	€ 150,-	945P	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag-LED	-	Bestanden	-	2,41*
Gigabyte 8I945P Pro	€ 120,-	945P	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, NB-Lüfter	-	Teilbestanden	-	2,45*
Asus P5ND2-SLI Deluxe	€ 160,-	Nforce4 SLI IE	0605/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Teilbestanden	-	2,47*
Epox 5LDA+ GLI	€ 120,-	945P	5a26/1.0	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Sensor	Gut	Teilbestanden	Bestanden	2,49

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR1-RAM, unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	SPD-Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 V	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	€ 200,-	2x 512 MByte, DDR400, Double-sided	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
OC-Wear BigTwins Ultra	€ 300,-	2x 1.024 MByte, DDR400/DDR500, DS	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,67
Corsair TWINX2048-3500LLPRO	€ 320,-	2x 1.024 MByte, DDR438, Double-sided	240 MHz DDR, 3,2 Volt	2-3-2-6	1,5-2-2-5	1,74
G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX	€ 230,-	2x 1.024 MByte, DDR400, Double-sided	240 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,76
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	€ 260,-	2x 1.024 MByte, DDR400, Double-sided	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	€ 240,-	2x 1.024 MByte, DDR500, Double-sided	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	1,94
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	€ 170,-	2x 1.024 MByte, DDR400, Double-sided	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99
Infineon HYS64D64320GU-5-B	€ 40,-	1x 512 MByte, DDR400, Double-sided	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11
OCZ OCZ4002048PFDC-K	€ 210,-	2x 1.024 MByte, DDR400, Double-sided	210 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,14

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	€ 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	€ 80,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	€ 80,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	€ 35,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 45,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	€ 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,60
EKL V8	www.ekl-ag.de	€ 40,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,63

Die wichtigsten Spiele-Prozessoren

Pentium-M 740

Kern: Dothan
SSE3: Nein
Anzahl Kerne: Single-Core
Kernfrequenz: 1.733 MHz
L2-Cache: 2.048 KByte
TDP: 27 Watt
Preis: ca. € 200,-

Celeron-M 370

Kern: Dothan
SSE3: Nein
Anzahl Kerne: Single-Core
Kernfrequenz: 1.500 MHz
L2-Cache: 1.024 KByte
TDP: 27 Watt
Preis: ca. € 85,-

Opteron 144

Kern: San-Diego
SSE3: Ja
Anzahl Kerne: Single-Core
Kernfrequenz: 1.800 MHz
L2-Cache: 1.024 KByte
TDP: 35 Watt
Preis: ca. € 175,-

Athlon 64 X2 3800+

Kern: Manchester
SSE3: Ja
Anzahl Kerne: Dual-Core
Kernfrequenz: 2.000 MHz
L2-Cache: 2x512 KByte
TDP: 110 Watt
Preis: ca. € 285,-

Tipp der Redaktion

Raffael Vötter
Bereich: Prozessoren

AMDs Opteron-Prozessoren gelten seit einiger Zeit als das Übertaktungswunder schlechthin – 2,5 GHz und mehr sind die Regel. Auch sehr beliebt ist der A64 3700+. Wer lieber gleich zwei Kerne unter der Haube haben möchte, der greift zum Athlon 64 X2 3800+, den es mittlerweile für unter 300 Euro gibt.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	€ 290,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	€ 210,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	€ 240,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	€ 140,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 65,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	€ 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	€ 95,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	€ 85,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00
Sharkoon SHA480-9A (Preis-Leistungs-Tipp)	www.sharkoon.com	€ 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	€ 100,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius	2,06

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben	Anwendungsindex	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 260,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,0 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	39,9	1,84
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 330,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	38,3	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 250,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	25,2	1,92
Samsung SP2504C (Preis-Leistungs-Tipp)	ca. € 90,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	25,0	1,98
Seagate ST3160812AS	ca. € 75,-	SATA II	152,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,2 Sone	13,1 ms	8 MByte	60,4 MByte/s / 58,5 MByte/s	25,9	2,06

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-W162L	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:02 Minuten	2,4 Sone/ 38 dB(A)	4:43 Minuten	1,83
Samsung SH-W162C (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 40,-	IDE	16x/8x/16x/6x/5x/4x	5:33 Minuten	5:52 Minuten	2,3 Sone/37 dB(A)	4:44 Minuten	1,85
Plextor PX-740A	€ 65,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,87
Benq DW1640	€ 45,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,88
Plextor PX-716AL	€ 100,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:03 Minuten	6:17 Minuten	4,1 Sone/44 dB(A)	4:46 Minuten	1,97

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 55,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 65,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 50,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 370,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500 (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 230,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	€ 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	€ 330,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	€ 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlungen der Hardware-Redaktion

NEC ND-4551



Hersteller: NEC

Preis: € 50,-

Website: www.de.nec.de

WERTUNG: 2,26

Der ND-4551 von NEC brennt alle gängigen CD-und DVD-Formate, selbst DVD-RAM (5x Schreiben). DVD-Plus- und DVD-Minus-Medien beschreibt das Laufwerk mit 16x und benötigt dafür gute 6:06 Minuten (DVD-Plus) und 6:02 Minuten (DVD-Minus). DVD-DL-Medien brennt er mit 8x (Plus) und 6x (Minus). Die maximale Brennlautstärke ist mit 3,5 Sone deutlich hörbar. Mit 132 ms (CD) und 128 ms (DVD) sind die Zugriffszeiten befriedigend. Die Brennqualität mit Markenrohlingen ist gut. Labelflash dauert bei maximaler Qualität in einem Sonderbrennvorgang 25 Minuten. (rv)

AURORA 7500 FX-60



Hersteller: Alienware

Preis: € 6.000,-

Website: www.alienware.de

WERTUNG: 1,99

Unter der Plastikhaube des typischen Alienware-Designs stecken zwei Geforce-7800-GTX-Karten mit 512 MByte VRAM, die im Zusammenspiel mit dem Athlon FX-60 und 2 GByte Arbeitsspeicher für sehr gute Leistung sorgen. Selbst in sehr hohen Auflösungen und zugeschaltetem AA/AF sinkt – dank SLI – die Framerate nicht in unspielbare Bereiche. Negativ: Die Creative X-Fi Xtreme Music sitzt zwischen den beiden Grafikkarten und verschlechtert somit die Belüftung. Im Windows-Betrieb ist das System mit 3,3 Sone störend laut, im 3D-Betrieb bringt es gar nervige 5,1 Sone. (rv)

AURORA M7700



Hersteller: Alienware

Preis: € 4.300,-

Website: www.alienware.de

WERTUNG: 1,88

Auf Wunsch baut Alienware beim Aurora m7700 einen Athlon FX-57 neben die Geforce Go 7800 GTX und erreicht damit Topwerte in den Benchmarks: **F.E.A.R.** ist stets spielbar (1.024x768, kein AA/AF). Für kurze Ladezeiten sorgen zwei 80-GByte-Festplatten im RAID-0, die 72 MByte pro Sekunde lesen. Die kompromisslose Ausrichtung auf Leistung hat aber auch Schattenseiten in Form von nur 82 Minuten Akkulaufzeit und 165 Watt Energieaufnahme (3D-Betrieb). Die Lüftergeräusche erreichen unter Windows 2,5 Sone und im 3D-Betrieb sogar sehr laute 3,4 Sone. (rv)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	€ 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset	€ 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Raptor-Gaming H1	€ 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics Gamecom 1 (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 30,-	3 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speed-Link Medusa 5.1 USB Headset	€ 70,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	€ 35,-	4 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92

MÄUSE

	Preis	Tasten	Schnurlos	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech G7	€ 70,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	1,62
Logitech MX 518	€ 35,-	8 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,65
Razer Copperhead	€ 55,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	Keine	Ja	1,70
Logitech MX 610	€ 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,71
Razer Diamondback	€ 40,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	1,78
Raptor Gaming M2	€ 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,78
Logitech G5	€ 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	1,83
Trust Predator (GM-4200) (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 20,-	6 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,93
Microsoft Laser Mouse 6000	€ 35,-	5 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,95
Genius Navigator 5000	€ 20,-	6 + Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	€ 30,-	5 + Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Eingeschränkt	2,40
Logitech Cordless Pilot	€ 20,-	3 + Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Eingeschränkt	2,54

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	€ 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,86
Genius Ergomedia 700	€ 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	€ 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000 (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	-	Ja	2,04
Microsoft Internet Keyboard	€ 7,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	2,07
Cherry G83-6105	€ 12,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	-	Ja	2,10

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	€ 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,70
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 55,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	€ 55,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	€ 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	€ 35,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,20

Gamepads

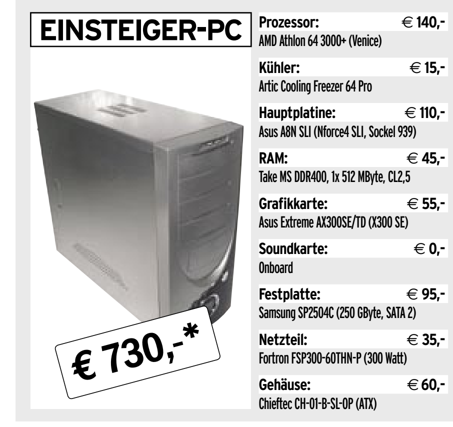
	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	€ 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	€ 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2 (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	€ 35,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 45,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	€ 50,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless (Preis-Leistungs-Tipp)	€ 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 165,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	€ 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 140,-
Kühler: Artic Cooling Freezer 64 Pro	€ 15,-
Hauptplatine: Asus A8N SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	€ 110,-
RAM: Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 45,-
Grafikkarte: Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)	€ 55,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)	€ 95,-
Netzteil: Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	€ 35,-
Gehäuse: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Athlon 64 3500+ (Venice)	€ 175-
Kühler: Thermalright Noisebudget 92-100W	€ 50,-
Hauptplatine: Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	€ 110,-
RAM: Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5	€ 100,-
Grafikkarte: Gigabyte GV-RX80256D (Rad. X800)	€ 165,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)	€ 95,-
Netzteil: Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)	€ 110,-
Gehäuse: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

HIGH-END-PC

€ 3.000,-

Komponente	Preis
Prozessor: Athlon 64 4800+ (Toledo)	€ 690,-
Kühler: Thermalright Noisemagic SI-120	€ 80,-
Hauptplatine: Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	€ 110,-
RAM: Corsair C2 2x 1024 MByte, DDR400, CL2	€ 270,-
Grafikkarte: 2x XFX 7800 GTX XXX (512 MByte)	€ 1.340,-
Soundkarte: Creative X-Fi Extreme Music	€ 100,-
Festplatte: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)	€ 95,-
Netzteil: Enermax Liberty (500 Watt)	€ 80,-
Gehäuse: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 60,-

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Ich gebe hiermit öffentlich zu, dass selbst zornige alte Herren wie ich mit großem Vergnügen MTV einschalten, um **Pimp my Ride** anzusehen.

Auch wenn die Macher dieser Sendung offensichtlich ein wenig unter Farbenblindheit zu leiden scheinen, ist dies ein durchaus sehenswertes Stück amerikanischer Fernsehunterhaltung. Zudem werden auch nachträglich jede Menge Lacher geboten, wenn deutsche Halbwüchsige sich die Anregungen zu Herzen nehmen und mutig am Mazda schrauben. Verunsicherung stellt sich bei mir aber spätestens dann ein, wenn Fahrräder und selbst Handys inzwischen gepimpt werden. Hab ich da was verpasst oder umschreibt „pimp“ inzwischen nicht mehr den gemeinen Zuhälter? Dieser Begriff kam erstmals in den 60ern auf, als sich farbige Jugendliche oder die, die sich für farbig oder jugendlich hielten, mit kiloschweren Goldschmuck behängten. Da mag der Begriff, weil nahe liegend, durchaus sinnvoll gewesen sein. Ich will jedenfalls nicht, dass mein Auto gezuhältert wird! Und weil wir grad dabei sind: Ich hab diesen Monat fast nur Schrott bekommen. Jetzt bitte einen leicht kreischenden, hysterischen Tonfall denken: „Please, lieber Leser, pimp my Rumpelkammer!“

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Hokio Totel

He Rossi,

ich wollte mal wissen, was du als alter Rocker vom Phänomen Tokio Hotel hältst.

Mit freundlichen Grüssen: Obus

Hab ich je erwähnt, warum ich Kinder nicht leiden kann? Ich kann mit ihnen nichts anfangen, sie sind mir zu hektisch, schrill, zappelig und laut. Diese Umschreibung trifft genau mein Verhältnis zu den Magdeburger Sängerknaben. Ich habe es zudem noch nie geschätzt, wenn Kinder fiedeln und ziehe es vor, wenn sie sich still beschäftigen. Das einzige Tokio Hotel, das ich wirklich mag, ist das „Pearl Hotel Ryogoku“ in der Yokoami Sumida 24 – da wird nicht musiziert!

Lärmfaktor

Moin Rossi,

du musst mir helfen! Auf S. 164 der aktuellen Ausgabe ist nämlich vom Mousepad Compad Variopad die Rede, welches anscheinend – wenn in Betrieb – Lärm von 1,8 Sone von sich gibt. Gibt das Mauspad beim Darübergleiten irgendwelche Musik von sich? Oder ist die Reibung einfach so dermaßen hoch, dass eine Geräuschentwicklung zu Tage tritt? Verfehlt das Mousepad dann nicht seinen Sinn? Und hat euer Redakteur nun gelogen, wenn er von Gegenteiligem schreibt? Ich hoffe, du kannst mir meine Fragen beantworten.

Tschö, Kai

P.S.: Auch ich trete für eine Erweiterung der Rumpelkammer und ein Schafsposter ein.

Die Maßeinheit „Sone“ umschreibt nicht nur die Lautstärke, sondern auch die Eigenschaft eines Geräusches. Hohe, schrille Töne (Tokio Hotel) werden eher als störend empfunden als tiefe. Als grober Anhaltspunkt kann dienen, dass 0 bis 0,8 Sone etwa der Geräuschentwicklung eines gut ausgebildeten Pantomimen entsprechen und 1,5 Sone dem Lärm eines zankenden Wühlmauspärchens in ihrem Bau. Dieses Pad entwickelt auf Grund der Reibung mit der Maus also ein Geräusch, das vom Störfaktor irgendwo zwischen Marcel Marceau und einem furzenden Eichhörnchen anzusiedeln ist.

P.S. Damit seid ihr schon drei.

Der Gooding

Hi Rossi,

in Heft 2/06 ist auf Seite 9 davon die Rede, dass Dirk Gooding ein ehemaliger mtw- Clanspieler sei. Wenn ich das „ehemalig“ nun richtig deute, dürfte DG nun tot sein, was mich doch sehr überrascht, da er letztens noch einen Artikel geschrieben hat. Sollte er etwa beim Spielen erschossen worden sein oder kommt es bei euch in der Redaktion zu Fällen von Kannibalismus?

Au

Es gibt bei uns keinerlei Entschuldigung, einen Artikel nicht rechtzeitig fertig zu stellen. Nur weil ein Redakteur mal ein bisschen tot ist, braucht er sich ja nicht gleich krank zu melden. Wir sind doch hier nicht auf dem Finanzamt! Zwar gab es bei uns einmal vor vielen Jahren einen Vorfall, bei dem angeblich ein ehemaliger Kollege an einem Finger gekaut haben soll, aber das ist nur ein dummes Gerücht. Dirk erfreut sich bester Gesundheit, sofern man diese Umschreibung für jemanden verwenden kann, der sich von Fastfood ernährt und Tageslicht nur erkennt, wenn es hochauflösend gerendert wurde. „Ehemalig“ bezieht sich ganz eindeutig auf die Mitgliedschaft – nicht auf das Mitglied. Wer die komischen Zeichen auf dem Papier richtig interpretieren kann, ist eben ganz klar im Vorteil.

Schlaukopf

Der Text zu **Gilde 2** *wurde recht nett geschrieben. Jedoch finde ich als Deutsch- und Religionslehre, dass man die eigene Sprache doch besser beherrschen sollte, wenn man so einen Text verfasst. Trotzdem hast Du dich bemüht und solltest belohnt werden. Also gebe ich dir eine 2. Gratuliere, das ist gar nicht mal so schlecht!*

Alles Liebe: Frau prof. Elisabeth Gehrer

Sehr geehrte Frau Gehrer,

Ihren akademischen Titel dürfen Sie ruhig groß schreiben. Hier ist übergroße Bescheidenheit fehl am Platze. Auch bei Ihrem Beruf scheint Ihnen ein kleiner Lapsus unterlaufen zu sein. Oder sind Sie etwa die Lehre selbst – und nicht die Lehrerin? Hier wäre etwas mehr Bescheidenheit nun wieder angebracht gewesen. Bei uns in Bayern pflegt man zu sagen, dass man sich erst an die eigene Nase fassen soll, ehe man andere kritisiert. Bei Ihnen scheinen aber hierfür die Arme etwas zu kurz zu sein, oder? Mein ganz persönlicher Tipp also: „Die Nase nicht ganz so hoch tragen, dann klappt es auch mit dem Leserbriefonkel!“

ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET

http://www.sorades.de
Kostenloses (!) Strategiespiel für gehobene Ansprüche.

http://www.fabrica.it/flipbook/
Sind Daumenkinos noch bekannt? Die gibt es jetzt auch online.

http://www.backuptrauma.com/
Das „Institut für Backup Trauma“ ist ganz einfach Kult!

Mango

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich habe mir die PC Games 03/06 zugelegt und wie immer sofort Ihre Rumpelkammer aufgeschlagen, da ich ein großer Fan von Ihnen bin. Ich lese also den ersten Betreff des Herrn Knigge, der eine Frage zum Thema Farbwahl hat und muss feststellen, das in deiner Antwort im zweiten Satz offensichtlich ein Druckfehler ist. Ich zitiere „In Gelb oder Orange sehe ich ausgesprochen lächerlich aus, wirke wie eine Riesenmango.“ Ich habe lange darüber nachgedacht, was eine RIESENMANGO sein könnte, und habe auch in diversen Fremdwörterbüchern nachgeschlagen, allerdings konnte ich dieses Wort nirgends finden. Kann es sein, dass im Wort RIESENMANGO statt dem A ein O gehört? Ich hoffe du kannst mich diesbezüglich aufklären!

Hochachtungsvoll: gG.xEa

Im muttersprachlichen Bereich ist es durchaus nicht unüblich, dass man aus einer „riesigen Sache“ eine „Riesensache“ macht. Im konkreten Fall ist also eine riesige Mango gemeint. Der Mango umschreibt den eigentlichen Baum, während die Frucht bei uns (ebenso falsch wie gebräuchlich) schlicht als „die Mango“ bezeichnet wird. Die Sache mit dem A und dem O ziehe ich vor zu überlesen, da sie am Rande der Beleidigung angesiedelt ist, auf die ich Grund meiner bayrischen Abstammung mit einer „Riesenschelln“ reagieren könnte. Wobei „Schelln“ auf hochdeutsch „Schelle“ bedeutet, aber in dieser Konstellation bestimmt kein kleines Glöckchen gemeint ist!

Flieger

Hi Rossi!

Mensch, ich bin ja schwer beeindruckt, dass Du ein VOR-Drehfunkfeuer kennst (Ausg. 03/06). Ich dachte, das wäre exklusives Wissen, aber entweder hast du einen Verwandten irgendwo in einem Flughafenturm sitzen oder Du nennst gar einen Pilotenschein dein Eigen! Bei der Vorstellung der beiden letzteren Möglichkeiten gruselt es mich etwas …

Mach's gut, Blacksky

Ich kann dich da beruhigen. Es handelt sich nur um angelesenes Wissen. Dergleichen ist bekanntlich immer hilfreich, wenn man andere beeindrucken will. Keiner meiner Verwandten ist in einem Flughafen tätig – nicht einmal in einem bayrischen. Ganz abgesehen davon, dass die Zusammenstellung von bayrisch und Luftfahrt eh etwas Absurdes an sich hat. Auch über einen Pilotenschein verfüge ich nicht, lediglich über einen schlichten Führerschein. Und selbst das haben verantwortliche Behörden schon bitter bereut.

Massage

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich bin von Beruf Masseur/med. Bademeister. Da ich ein begeisterter PC-Games-Leser bin und Masseur, mache ich mir Sorgen betreffs Ihrer Gesundheit und der Ihrer Kollegen. Im Sinne von muskulären Verspannung im Schulter-Nacken-Bereich und Kapaltunnelsyndrom, hervorgerufen durch die Arbeit am PC. Daher meine Frage: Würden Sie es in Betracht ziehen, einen Masseur in Ihrer Redaktion einzustellen, um präventiv Personalausfall durch oben genannte Krankheiten zu verhindern?

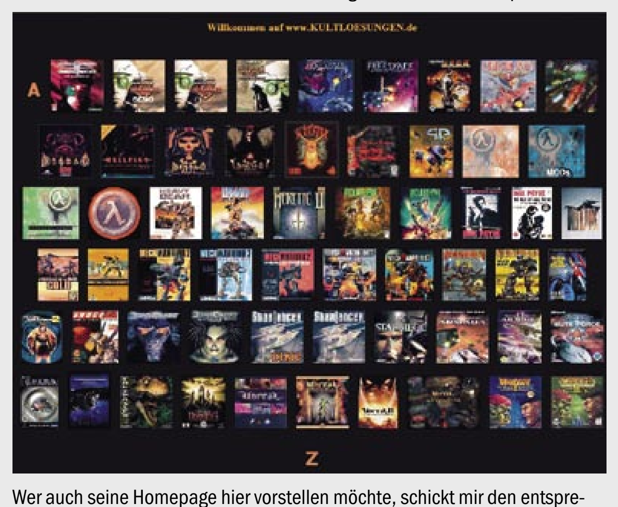
Mit freundlichen Grüßen: René Köhler

Sehr geehrter Herr Köhler,

so reizvoll Ihr Vorschlag auch ist, fürchte ich dennoch, dass die Genehmigung einer solchen Planstelle nicht unerhebliche Schwierigkeiten mit sich bringen könnte. Sie glauben ja gar nicht, wie sehr wir mit unseren tibetanischen Koch und den Parkplatzwächter kämpfen mussten – von den drei Tänzerinnen ganz zu schweigen! Gegen Verspannungen haben wir hier in der Redaktion ein eigenes Verfahren entwickelt, das sich auch bewährt hat. Der Betreffende legt sich schlicht flach auf den Küchenboden, in den Bereich zwischen Getränkeautomat und Aschenbecher. Alle 2-3 Minuten läuft somit jemand über ihn hinweg – eine effektive und kostengünstige Abwandlung der asiatischen Methode zu massieren.

Homepage des Monats

http://www.kultloesungen.de/
Leser A. Neumann sammelt akribisch Lösungen zu historischen Spielen.

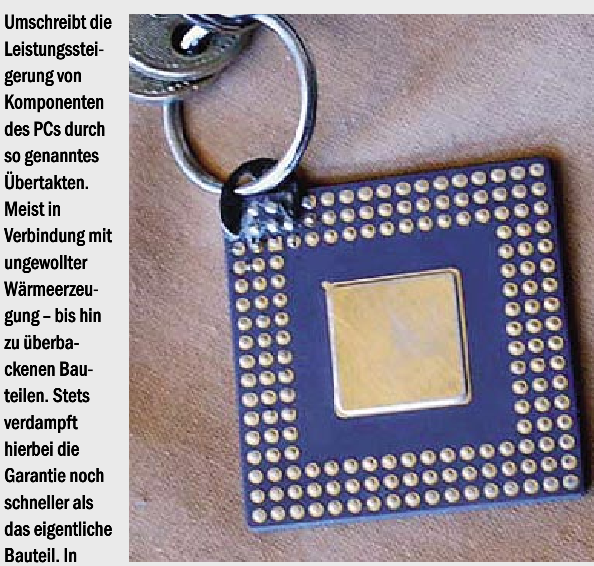


Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den entsprechenden Link per E-Mail (rr@pcgames.de).

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

(O) Overclocking



Umschreibt die Leistungssteigerung von Komponenten des PCs durch so genanntes Übertakten. Meist in Verbindung mit ungewollter Wärmeerzeugung – bis hin zu überbackenen Bauteilen. Stets verdampft hierbei die Garantie noch schneller als das eigentliche Bauteil. In seltenen Fällen konnten jedoch schon Leistungssteigerungen bis hin zu Faktor 3/4 erzielt werden. Drei Mal so viele Fehlermeldungen in einem Viertel der Zeit!

PC-Games-Leser des Monats

Winni (der lesende Eisbär) ist einer unserer coolsten Leser!



Wer auch ein abgefahrenes Foto, oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – meine E-Mail Adresse ist bekannt.

Kulanz

Hallo PC Games,

habe mir vor ca. einem Jahr **Max Payne 2** *gekauft, beim Versuch das Spiel neu zu installieren, ist mir die INSTALL 1 CD-ROM zerbrochen. Würden Sie mir die auf Kulanz ersetzen?*

Danke: Tom Schuch

Wir sind bekannt für unseren guten Service! Speziell ich bin bereit, nahezu alles Erdenkliche zu unternehmen, sofern es im Rahmen des Schicklichen bleibt und einem zahlenden Kunden dient. Natürlich sind wir gern bereit, Ihnen besagte CD zu ersetzen. Allerdings nur, wenn Sie sie auch bei uns gekauft haben. Jetzt mal im Ernst – ich muss Ihnen da ein Geständnis machen. Leider ist dieser Verlag darauf angewiesen, Gewinn zu erwirtschaften. Da mein Vermieter so kleinlich ist und auf monatliche, finanzielle Zuwendungen meinerseits besteht und ich diese Mittel ausschließlich vom Verlag zur Verfügung gestellt bekomme, kann ich dieses gewinnorientierte Denken nicht wirklich verurteilen, sichert es doch zu 100 Prozent meine Ernährung und mein generelles Überleben, was ich alles in allem als einen echten Vorteil empfinde. Auf Grund dieser Umstände sehen wir uns leider außer Stande, den Support für andere zu übernehmen. Klingt zwar grausam, ist aber im Alltag eine nicht unübliche, fast schon gebräuchliche Methode, die sich offenbar bewährt hat.

Der Tänzer

Hi Rossi,

ich mache mir Sorgen um meinen Freund. Damals habe ich ihm das Spiel nahegebracht, doch die Lage ist eskaliert. Das Spiel ist natürlich **World of Warcraft***. Seit Release hat er schon mehr als 4.000 Stunden gezockt (laut einer Zahlstatistik). Da er mein einziger Freund war, verlange ich von Ihnen, entweder mir zu helfen, ihn wieder zu meinem Freund zu machen, oder das Sie mein neuer Freund werden. Ich bin relativ gesellschaftsfähig und kann seit kurzem Tanzen.*

Ulrich Brink

Sie haben das grundsätzliche Problem irgendwie nicht so ganz richtig erkannt. Wenn ein Spiel unterhaltsamer als ein Abend mit Ihnen ist, dann sollten Sie grundsätzliche Überlegungen bezüglich des eigenen Unterhaltungswertes anstellen. Ich will Ihnen ja nicht zu nahe treten, aber ich kann Ihren Freund recht gut verstehen. Auch ich würde es vorziehen zu spielen, wenn Sie mein einziger Freund wären, selbst wenn ich nur **Tetris** zur Verfügung hätte. Leider muss ich eine Freundschaft mit Ihnen ablehnen. Wir würden einfach nicht zusammenpassen. Im Gegensatz zu Ihnen bin ich nicht gesellschaftsfähig und auf Grund meiner Homophobie tanze ich nie mit Männern.

Belohung

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

da ich mir die PC Games seit Jahren regelmäßig kaufe, dachte ich, frag ich mal bei Ihnen nach, ob Sie mir weiterhelfen können. Ich kenne einen Server (Namen & Daten der Person bekannt), der Spiele, Musik, Programme anbietet. Dieses verstößt ja gegen sämtliche Urheberrechte, aber ich möchte ganz gern eine Belohnung dafür haben, wenn ich diesen melde. An wem muss ich mich melden, um eine Belohnung zu kassieren?

Können Sie mir da helfen?

Mit freundlichen Grüßen:

Name sicherheitshalber von mir entfernt

So löblich wie Ihre Sorge um geltendes Recht auch ist, kann ich mich dennoch nicht des Eindrucks erwehren, dass es Ihnen hierbei eigentlich nicht um hehres Recht und Gerechtigkeit geht. Dazu wäre ja der Umweg über mich keineswegs nötig gewesen. Da Sie mir gemailt haben, hätten Sie bestimmt auch fix googeln können und so problemlos erfahren, dass man Raubkopien der GeZfu oder auch der BSA melden kann – von Polizei und BKA ganz zu schweigen. Ich glaube nun sogar zu wissen, warum Sie dies nicht getan haben. Nirgends ist hierbei von einer Belohnung die Rede. Da Sie diese E-Mail an mich geschickt haben, müssen Sie sich auch meine Meinung gefallen lassen. Wenn Ihr Rechtsbewusstsein ausschließlich bei Bezahlung funktioniert, liegt in diesem Land aber etwas ganz entschieden im Argen.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



BUBE STICHT DAME David Eckelberry, Designer bei Turbine (**Asheron's Call 1+2**), im Anschluss an die Präsentation von **Dungeons & Dragons Online.**

PC-Games-Leser Sascha Sterzer aus Thumhausen hatte den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer“ aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 10. April 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



SO GROSS? Jeff Strain von ArenaNet, während einer Präsentation des neuen Add-ons **Factions** zum Online-Dauerbrenner **Guild Wars**.

Fragen an die Redaktion

1. Was spielen?

***Dark Age of Camelot** ist für mich technisch veraltet, **World of Warcraft** und **Guild Wars** sind trotz kommender Add-ons ausgelutscht und **Everquest 2** landschaftlich zu eintönig. Deshalb frage ich mich seit Monaten, wann das nächste viel versprechende MMORPG veröffentlicht wird. **D&D Online**, **Age of Conan**, **Tabula Rasa** und **Huxley** machen auf mich den Eindruck, als wären sie eher Nischenprodukte und damit chancenlos im Vergleich mit **World of Warcraft** oder **DAoC** inklusive der Add-ons. Oder täusche ich mich da?*

*Ist ein Nachfolger für **DAoC** in Arbeit oder geplant? Welche Online-Rollenspiele kommen in den nächsten Monaten noch?*

Pasqual Zeltner

THOMAS WEISS: Es sind derzeit etliche Online-Rollenspiele angekündigt, doch deren Qualität ist schlecht einschätzbar. Die meisten Titel werden von Studios produziert, von denen kein Mensch vorher gehört hat. Das war bei Mythic allerdings nicht anders, und die landeten mit **DAoC** seinerzeit einen Überraschungshit. Ein Nachfolger ist übrigens nicht in Entwicklung, Mythic will sich selber keine Konkurrenz machen. **Imperator** wurde vor einigen Monaten auf Eis gelegt, derzeit arbeitet Mythic nur an einem Mehrspieler-Online-Rollenspiel (MMORPG) mit **Warhammer**-Lizenz (News dazu auf Seite 16). Neben den von Ihnen genannten Spielen würde ich **Vanguard** (www.vanguardsoh.com) im Auge behalten. Das ist aber noch mindestens ein Jahr vom Release entfernt. Eine Übersicht von MMORPGs finden Sie auf www.mmorpg.com.

2. Taktisch versagt

***Empire at War** ist in meinen Augen ein mangelhaftes Taktik-Spiel. Als Nachfolger von **Star Wars: Rebellion** kann man es nur als Flop bezeichnen; Darth Vader ist beispielsweise so gut wie unbesiegbar. Raumflotten jagen vom Planeten links oben nach rechts unten in gerade mal 15 Sekunden, die Reaktionszeit ist dabei fast null. In **Rebellion** brauchten Raumschiffe von Planet zu Planet zwei Tage, von System zu System drei Wochen. Auch die Bauzeit richtete sich nach der Anzahl der Raumstationen. Doch am meisten frusten die Raumschlachten. Abgesehen davon, dass es nach der fünfzehnten zerstörten Station langsam langweilig wird, sind meine fast zerstörten Schiffe und dezimierten Jägerstaffeln nur zwei Sekunden nach einem Kampf bereits komplett repariert und zahlenmäßig aufgefüllt. Wo bleibt denn da der Realismus?*

Guide Pohler

OLIVER HAAKE: Im Mehrspielermodus gibt es durch die Helden Balancing-Probleme, wie unser Multiplayer-Test in dieser Ausgabe (Seite 106) zeigt. Im Einzelspielermodus gegen die Computer-KI fällt dies jedoch kaum auf, da die Kampagnen und der Galaktische Eroberungsmodus für beide Seiten zu gewinnen sind. **Empire at War** hat zudem nie den Anspruch gehabt, das extrem schwere **Rebellion** zu beerben. Was die Reparaturen betrifft: Stimmt, das Feature könnte man noch einbauen. Aber das gilt für viele Dinge, wie etwa Munition, weitere Ressourcen, Handel, Politik ... Jedes Spiel lässt sich theoretisch erweitern, aber massenhaft Features bringen nicht zwingend mehr Spielspaß. **Empire at War** funktioniert im Einzelspieler wie geplant: Es ist schnell, actionreich und bietet in den Kämpfen einigen taktischen Tiefgang. Strategisch kratzt es nur an der Oberfläche, was völlig okay ist, schließlich richtet es sich, anders als **Rebellion**, auch an durchschnittliche Spieler.

3. Blutsauger gesucht

*Ich hätte eine Frage, die mir während **Underworld Evolution** in den Sinn kam: Sind irgendwelche guten Vampirspiele in Entwicklung? Mit Ausnahme von **Bloodrayne 2** kam ja schon ewig in dieser Hinsicht nichts mehr. Ein konsequent weiterentwickeltes **Vampire: Die Maskerade** wäre klasse, doch soweit mir bekannt, ist das Entwicklerstudio Troika ja pleite gegangen.Wurden die Lizenzen verkauft oder kann man irgendwie auf eine Fortsetzung hoffen? Ist ein ähnliches Spiel in diese Richtung geplant?*

Georg Fuhrmann

FELIX SCHÜTZ: Aktuell bastelt das Entwicklerstudio Autumn Moon Entertainment an **A Vampyre Story**, ein humoriges Point&Click-Adventure im Stil von **Monkey Island 3**. Allerdings gibt es für diesen Titel weder einen Publisher noch ein realistisches Veröffentlichungsdatum. Alternativ gibt es da natürlich das brandneue Rollenspiel **Oblivion** (Test ab Seite 74). Das ist zwar kein reinrassiges Vampirspiel wie **Vampire: Die Maskerade**, aber dennoch gibt es hier die Möglichkeit, eine Karriere als Blutsauger einzuschlagen und in die Fußstapfen von Nosferatu oder Graf Dracula zu treten.

Anschrift

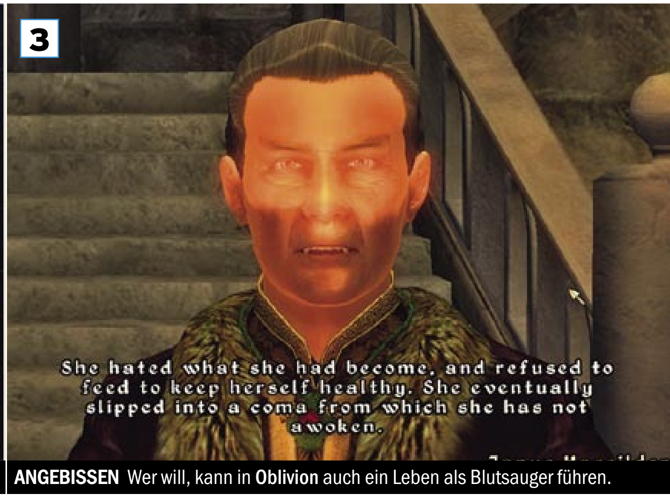
Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



KEIN TIEFGANG? **Empire at War** setzt nicht auf Realismus, sondern Spielspaß.



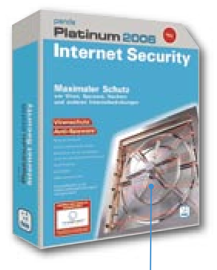
ANGEBISSEN Wer will, kann in **Oblivion** auch ein Leben als Blutsauger führen.

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

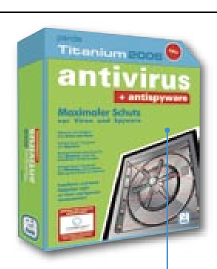
Mitmachen und gewinnen

Die Preise stellen Panda, Corsair und Be Quiet! zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.





10x
Panda Platinum 2006 Internet Security



20x
Panda Titanium 2006 Antivirus

Safer-Surf mit Panda

Sie haben die große Chance, eine Version der kombinierten Antivirus- und Antispy-Software des renommierten Herstellers Panda zu ergattern – und das kostenlos! Der Scanner schützt Sie vor Viren, Würmern, Spionage-Programmen und Dialern. Internet Security bietet Ihnen eine Komplett-Sicherheitslösung samt Firewall und Erkennung von Einbruchsversuchen.

GESAMTWERT: 2.000 EURO

Speicher satt von Corsair

Diese imposanten Speichermodule mit einer Größe von 2 GByte sind speziell für den Dual-Channel-Betrieb entwickelt worden. Neben sehr guter Spieleleistung und extrem niedrigen Latenzen machen die High-End-Module mit einer LED-Auslastungsanzeige und schwarzen Kühlkörpern auch optisch eine Menge her.



5x
Corsair TWINX2048-3500LLPro



GESAMTWERT: 1.800 EURO

Grenzenlose Power

Insgesamt 18 Modelle der neuen Netzteilserie Dark Power verschenkt Listan an unsere Leser. Neben genug Leistungsreserven – selbst für anspruchsvolle SLI- oder Crossfire-Systeme – bieten die schicken Netzteile zwei getrennte 12-Volt-Leitungen. Auch an eine raffinierte Thermoregulierung, die den PC sogar nach dem Ausschalten noch kühlt, ist gedacht.

listan HARDWARE & COMPUTERZUBEHÖR

be quiet! POWER SUPPLIES



Je 6x
Be Quiet! Dark Power Pro mit 430, 530 und 600 Watt



GESAMTWERT: 1.800 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie heißt der Korsar aus *Fluch der Karibik*?

a) Jack London b) Jack Sparrow
c) Jack Daniels d) Jack Johnson

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 39 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der korrekten Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

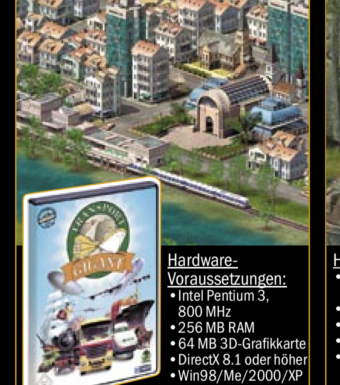
TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren: **www.pcgames.de/gewinnspiele**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

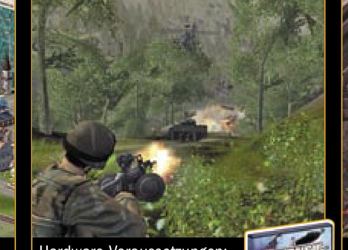
- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 03. Mai 2006.

Vollversion: Transportgigant



Hardware-Voraussetzungen:
- Intel Pentium 3, 800 MHz
- 256 MB RAM
- 64 MB 3D-Grafikkarte
- DirectX 8.1 oder höher
- Win98/Me/2000/XP

Das offizielle Add-on: Söldner: Marine Corps



Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium 4, 1.800 MHz oder besser
- 512 MByte RAM
- Mind. Geforce 3 mit 64 MB RAM
- DirectX® 8.1b oder höher
- Windows XP/2000
- Installierte Vollversion Söldner: Secret Wars

Demo: Schlacht um Mittelerde 2

Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium mit 1.600 MHz oder besser
- 256 MByte Hauptspeicher (512 MB empf.)
- Windows XP
- 5,5 GByte freier Festplattenspeicher
- 64 MByte Geforce 3 Grafikkarte
- DirectX 9.0c

Vollversionen
Söldner: Marine Corps
(Add-on, gepatchte Version)
Transportgigant

Spielbare Demos
Commandos: Strike Force
Conflict Global Storm
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
Full Spectrum Warrior:
Ten Hammers (nur Ab-18-Edition)
Spellforce 2: Shadow Wars

Videos, Trailer, Reports (Seite 2)
Anno 1701
Der Herr der Ringe:
Die Schlacht um Mittelerde 2 (Multiplayer)
Der Pate
Flatout 2
Guild Wars Factions
Hitman: Blood Money
Siedler 2: Neuauflage
Spellforce 2: Shadow Wars
Stranglehold
Stranglehold (neuer Trailer)
The Elder Scrolls: Oblivion
Tomb Raider Legend
Tycoon City: New York
World of Warcraft - Ahn'Qiraj

Maps & Mods (Seite 1)
F.E.A.R.
- F.E.A.R.-Maps
- F.E.A.R.-Mods

Gothic 2
- Exodus-Demo

Half-Life 2
- Mistake of Pythagoras
- Ravenholm
- The Island

Quake 4 (dt.)
- Cold Steel

Söldner

Transportgigant
- Extras

Tools auf DVD (DVD-Seite 1)
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.31
DirectX 9.0c
DVD-Suche
Fraps v.2.7.2
Microsoft .NET Framework v.2.0
Power DVD (Trial)
Powerstrip v.3.63
Prime95 v.2.413 32Bit
Prime95 v.2.413 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC15.8
Speedfan v.4.27
Wallpapers
Winzip

Bugfixes (DVD-Seite 1)
Age of Empires 3 v1.05 (d)
Battlefield 2 v1.2 (int)
Black & White 2 v1.2 von v1.1 (int)
Der Herr der Ringe:
Die Schlacht um Mittelerde 2 v1.01 (d)
Der Herr der Ringe:
Die Schlacht um Mittelerde v1.03 (d)
F.E.A.R. v1.03 (d)
FIFA Fußball Manager 06 Editor v2 (d)
FIFA Fußball Manager 06 v1.2 (d)
Star Wars Battlefront 2 v1.1 DVD (int)

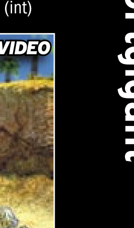
VIDEO

THE ELDER SCROLLS: OBLIVION Großes 20-Minuten-Video-Special!



VIDEO

DER PATE Ein Angebot, das man nicht ablehnen kann – oder doch?



VIDEO

ANNO 1701 Zu Besuch bei den Entwicklern: Erste Details zum Spiel!

PC Games Wissen, was gespielt wird

PC Games 05/06






Vollversion: Transportgigant

DVD



05/06 | € 4,99 | APRIL

PC Games
Wissen, was gespielt wird

DVD

VOLLVERSION TRANSPORT GIGANT

Riesiges Aufbau-Spiel: Kontrollieren Sie ein wahrlich gigantisches Transport-Imperium!

Das offizielle Add-on! Passend zur Vollversion auf PC Action 05/06! PC ACTION

SÖLDNER: MARINE CORPS

GRAFIKKARTEN MARKTÜBERSICHT

Fit für Oblivion, Spellforce 2 & Co.: Die besten Modelle für jeden Geldbeutel!





Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Der große Studiobesuch:
- Nie gesehene Screenshots
- Geheime Fakten
- Ausführliche Interviews

Exklusiv!

ANNO 1701

MEGATESTS:

OBLIVION
ES IST DA! Dauertest auf 10 Seiten + 20 Minuten Video-Special!

SPELL FORCE 2

TOMB RAIDER: LEGEND | DER PATE

Schritt für Schritt

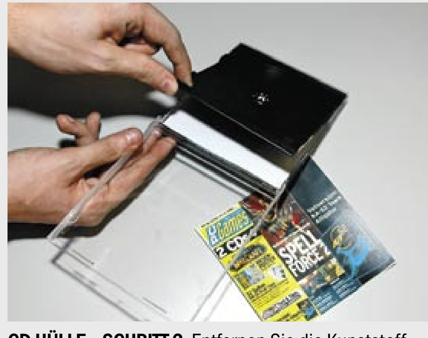
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!

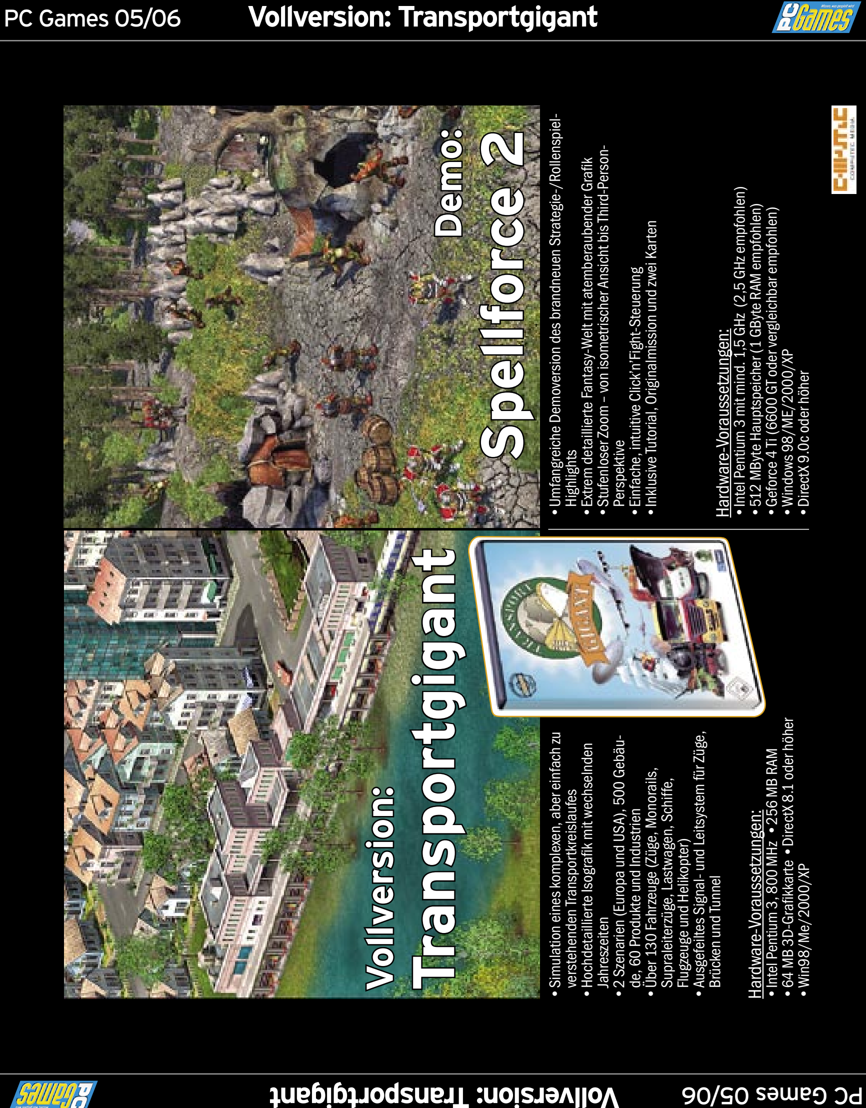


CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

PC Games 05/06 **Vollversion: Transportgigant**



PC Games 05/06 Vollversion: Transportgigant



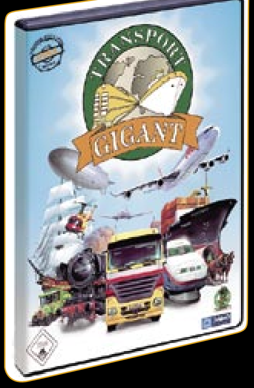




MEGATESTS:
OBLIVION
ES IST DA! Dauertest auf 10 Seiten + 20 Minuten Video-Special!
TOMB RAIDER: LEGEND
DER PATE

PC Games 05/06

Vollversion: Transportgigant



UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

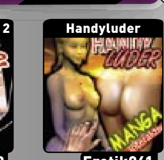
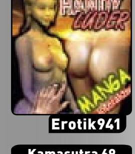
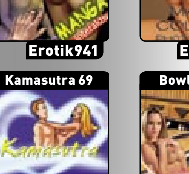
Straße, Hausnummer

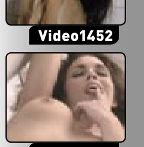
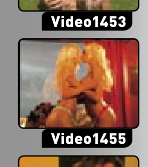
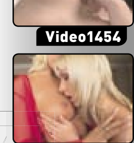
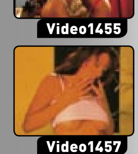
PLZ, Wohnort

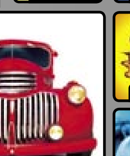
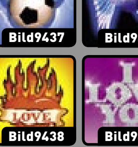
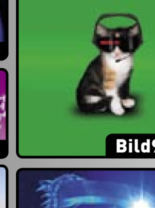
Fehlerbeschreibung

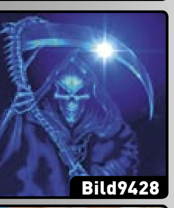
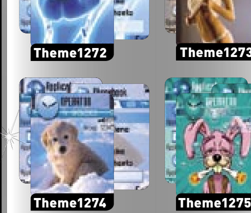
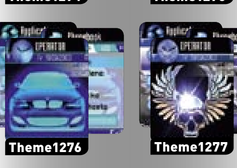
Nr. der Ausgabe: **05/06**
☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2
Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

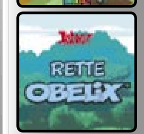
Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

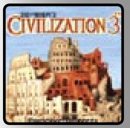
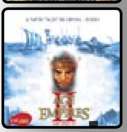





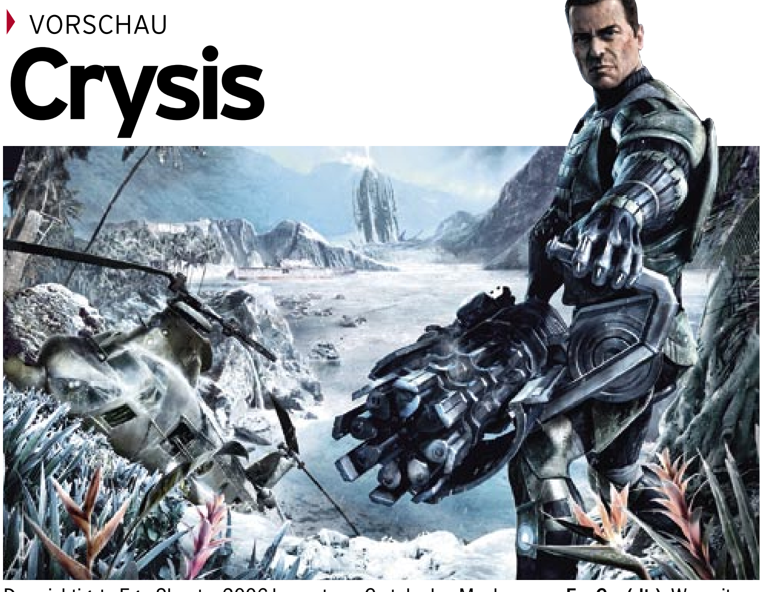






Im nächsten Heft

VORSCHAU

Crysis



Der wichtigste Ego-Shooter 2006 kommt von Crytek, den Machern von **Far Cry (dt.)**: Wer mitreden will, darf den großen **Crysis**-Report mit vielen brandneuen Bildern nicht verpassen.

TEST

Große Tests für große Spiele: **Prey**, **War on Terror**, **Desperados 2**, **City Life**, **Half-Life 2**-Add-on, **Emergency 4** und viele mehr!

TIPPS

Ein extradickes **Oblivion**-Special lüftet auch die allerletzten Geheimnisse des riesigen Prachtrollenspiels.



VORSCHAU

Frühlingsfrisch angespielt: Wir berichten von den ersten E3-Vorboten. Außerdem: **Dark Messiah**, **Neverwinter Nights 2**.

HARDWARE

Das Preis-Leistungs-Special enthüllt die besten Angebote. Weitere Themen: Notebook SLI und Quad SLI.





Die PC Games 06/06 erscheint am 26. April!
Vorab-Infos ab 22. April auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitende Redakteure	Dirk Gooding, Thomas Weiß
Redaktion	Benjamin Bezold, Oliver Haake, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Justin Stolzenberg
Chefreporter	Christoph Holowaty
Textchef	Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent	Heinrich Lenhardt
Community Manager	Marc Brehme
Art Director	Andreas Schulz
Layout	Marco Leibetseder (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Carola Giese, Anja Grosler, Gisela Müller
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Marco Leibetseder
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Marketing Director	Martin Reimann
Vertriebskoordination	Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung	Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH

Redaktion	Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption	Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de
Peter Kusterer: Tel.: +49 089 900 475-130; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

AWA ACTA
PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,04 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 EUR (Ausland: 117,60 EUR)
PC Games Premium (8 x DVD + 4 x Premium-Ausgabe) 65,60 EUR / Ausland: 77,60 EUR

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR
PC Games Plus: 116,40 EUR / PC Games Premium 74,00 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT


5/96
DM 7,50
PC Games
Männer, Moneten & Motoren
Formel 1-Manager
Das Weltraum-Abenteuer
Deep Space Nine
Geheimprojekte bei Origin
Ultima Online
COVERDISK
TOM LONG

Mai 1996

Kultspiel: Bad Mojo

In diesem Kleinod der Spielegeschichte steuert man einen einzigartigen Protagonisten: einen durchgeknallten Professor, der durch unglückliche Umstände in eine gemeine Küchenschabe verwandelt wurde und nun versucht, das wieder rückgängig zu machen. In seiner verfluchten Erscheinung muss er fortan auf über 800 fotografierten und digitalisierten Schauplätzen mit Zigarettenstummeln oder Streichhölzern arbeiten, um der Situation Herr zu werden. Dabei stellen Boiler, Staubsauger und natürlich Menschen tödliche Gefahren dar, die es auszutricksen gilt. Die faszinierende Hintergrundgeschichte wird in Rückblenden erzählt, die gleichzeitig hilfreiche Hinweise auf Lösungsansätze bieten. **Bad Mojo** war eine motivierende Mischung aus Adventure und Actionspiel, dessen ungewöhnliches Setting sich wohltuend von der Masse abhob.



Spiel des Monats: Terra Nova: Strike Base Centauri

Von Looking Glass ist man Spiele gewöhnt, die neue Maßstäbe setzen, wie bei **Ultima Underworld** oder **System Shock**. **Terra Nova** bildet da keine Ausnahme. Zur Story: Das System Centauri wird seit langem von Raumpiraten und profitsüchtigen Schmugglern geplagt. Da diese langsam aber sicher zum Problem werden, rekrutiert man die Spezialeinheit Strike Force Centauri aus bestehenden Truppenteilen. Diese liefern sich nun erbitterte Gefechte mit Lasern, Handgranaten und Raketenwerfern. Nach der taktischen



Planungsphase geht es direkt ins Gefecht: Nach der Auswahl eines Kampfanzugs kommen Sensoren, Infrarotbrille und andere nützliche Utensilien zum Einsatz, um den Feind aufzuspüren. Die Teammitglieder wollen weise ausgewählt sein; nicht jeder ist auch für jeden Einsatz geeignet. Die abwechslungsreichen Missionen und die herausragende Rahmenhandlung machen das Spiel zum Klassiker.



Kurioses am Rande

In dieser Ausgabe entbrennt eine Diskussion rund ums Thema Prügelspiele: Warum nur werden so selten sogenannte Beat´em Ups wie Virtua Fighter für den PC veröffentlicht? Liegt's an der Spielermentalität? Auch PC-Spieler spielen laut Umfragen gern Prügelspiele. Mangelnde Nachfrage? Unwahrscheinlich, denn die bisher erschienenen Konsolenprügeleien verkaufen sich wie geschnitten Brot. Andere Plattformtechnik? Ja, aber PC-Versionen sind technisch oft ausgereifter als die korrespondierenden Konsolenoriginale. Einige Leser sind der Meinung, dass Hotseat am PC einfach zu unkomfortabel sei und nicht mit einer gepflegten Konfrontationsrunde vor dem Fernseher konkurrieren könne. Auch heute noch sind Serien wie **Dead or Alive** oder **Tekken** ausschließlich auf Xbox und Playstation zu Hause.

Was macht eigentlich ... Sunflowers?

Sunflowers wurde zwar erst mit den **Anno**-Aufbauspielen so richtig bekannt, doch der Spieleanbieter aus dem hessischen Heußenstamm (bei Frankfurt/Main) zeichnete schon vorher für eine ganze Reihe von Klassikern verantwortlich. Gegründet im Jahre 1993 von Adi Boiko, dem ehemaligen Geschäftsführer des Publishers BOMICO (später Infogrames, heute Atari), konzentrierte man sich hauptsächlich auf klassische deutsche Wirtschaftssimulationen wie **Aufschwung Ost**, **Atlas** oder **Die Fugger 2**. 1997 folgte mit **Holiday Island** ein schönes Urlaubsparadies-Aufbauspiel – quasi ein **Sim City** unter Palmen. Ein Jahr später kam in Kooperation mit dem österreichischen Entwickler Max Design das Aufbauspiel **Anno 1602** auf den Markt. Das Geheimnis seines unglaublichen Erfolges: ein unwiderstehlicher Mix aus Entdecken, Bauen, Handel, Kampf und Diplomatie. Zusammen mit dem Nachfolger **Anno 1503** avancierte diese hübsch verpackte Wirtschaftssimulation zur erfolgreichsten deutschen Spielereihe aller Zeiten. Diese durchschlagende Popularität blieb dem selbstentwickelten Action-Rollenspiel **Technomage** (Jahrgang 2000) verwehrt: Gegen etablierte Spiele wie **Diablo** hatte es das grafisch liebevoll gestaltete Spiel – trotz hohem Entwicklungsaufwand – schwer. Im Juli 2002 wurde das interne Entwicklerstudio daher aufgelöst. Inzwischen hat Sunflowers externe Studios wie SEK (**Wiggles**) aus Berlin und Related Designs (**No Man's Land**) aus Mainz unter Vertrag genommen. Mit dem exotischen Echtzeitstrategiespiel **Paraworld** und vor allem **Anno 1701** (unsere aktuelle Titelstory) stehen für das laufende Jahr gleich zwei Großprojekte an.

Hardwaretrends

Harald Wagner sinniert über die Stagnation von technischen Innovationen. In der Vergangenheit kamen Soundkarten in Mode und sind nun Standard in Sachen Klang, genau wie SVGA-Grafik für die Darstellung der neuesten Computerspiele. Cyberhelme oder -anzüge konnten sich wegen hoher Preise und mangelnder Qualität nicht durchsetzen. Spracherkennungssysteme waren machbar, scheiterten aber an fehlenden Standards. Es sollte noch einige Zeit vergehen ...

Die Top-5-Tests

1. TERRA NOVA I Looking Glass
Abwechslungsreiches Action-Spiel mit einem Schuss Strategie und Taktik.

2. DESCENT 2 I Interplay
Im Gleiter durchs Tunnelsystem: Irres Tempo, einmaliges 3D-Gefühl.

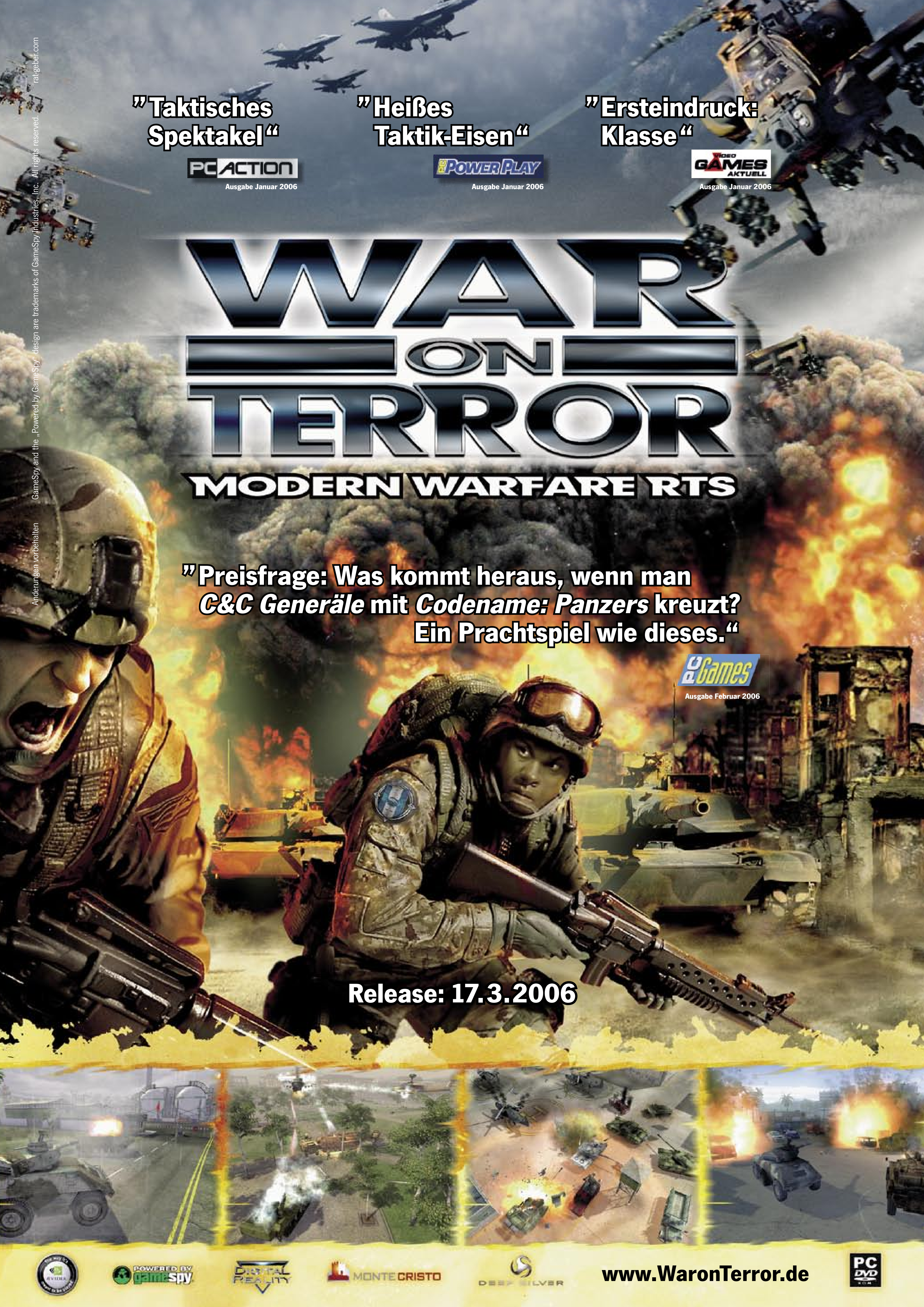
3. CIVILIZATION 2 I Microprose
Verbesserte und erweiterte Version des zeitlosen Runden-Strategietitels.

4. VIRTUAL SNOOKER I Interplay
Die für die damalige Zeit authentischste und beste Snooker-Simulation.

5. BAD MOJO I Pulse/Acclaim
Unkonventionelles Action-Adventure, bei dem man als Kakerlake fungiert.

Endlich online

Mit dieser Ausgabe geht die PC Games nun endlich ans Netz: Während vormals nur eine Mailbox für Nürnberg und Umgebung bereitstand, können PC-Games-Leser nun über die Domain www.pcgames.de auf umfangreiches Informationsmaterial zurückgreifen. Aktuelle News und Testberichte finden sich ebenso wie ausgewählte Demos. Tipps & Tricks zu vielen Spielen machen den Lösungsbuchkauf nicht mehr zur einzigen Alternative. Zum Angebot gehört außerdem noch ein Chat-Café, in dem Leser aus ganz Deutschland debattieren können. Auch etliche Informationen zu Spieleherstellern und ein Mehrspieler-Support sind im Service enthalten.



"Taktisches Spektakel"
PC ACTION
Ausgabe Januar 2006
"Heißes Taktik-Eisen"
POWER PLAY
Ausgabe Januar 2006
"Ersteindruck: Klasse"
VIDEO GAMES AKTUELL
Ausgabe Januar 2006
WAR ON TERROR
MODERN WARFARE RTS
"Preisfrage: Was kommt heraus, wenn man C&C Generäle mit Codename: Panzers kreuzt? Ein Prachtspiel wie dieses."
PC Games
Ausgabe Februar 2006
Release: 17.3.2006
POWERED BY gamespy
MONTE CRISTO
DEEP SILVER
www.WaronTerror.de
PC DVD ROM
Änderungen vorbehalten
GameSpy and the „Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.
rat-geber.com

BENZIN IM BLUT?
DANN MACH MIT UND WERDE
MOST WANTED!



Wenn du auf schnelle Autos, schöne Mädels und wilde Verfolgungsjagden stehst, dann stell dich der Herausforderung mit Wilkinson im spektakulärsten Renn-Cup aller Zeiten.

Beweise im Spiel Need For Speed: Most Wanted was du drauf hast und gewinne einen von über 100 coolen Preisen sowie als Hauptgewinn eine Reise zur Tokyo Game Show.

www.wilkinson-cup.de

supported by:







